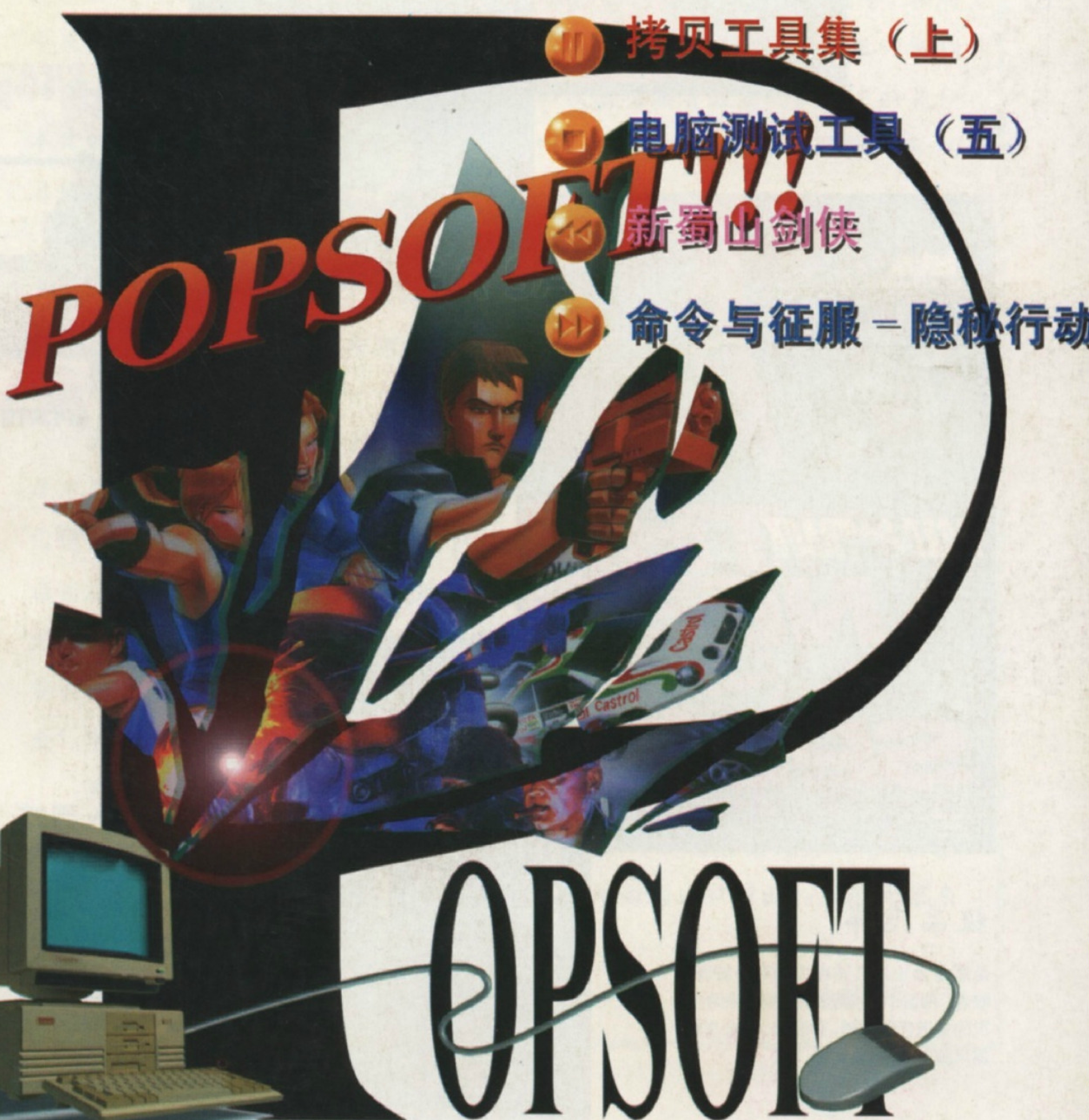
大众软件

Popsoft

1996
7
（总第12期）

- 电脑知识系列谈（八）
- 拷贝工具集（上）
- 电脑测试工具（五）
- 新蜀山剑侠
- 命令与征服－隐秘行动



双子星传奇

精心设计的谜题、惊险又不失浪漫的故事情节令你流连忘返。精美的SVGA图形，幽默滑稽的立体人物，流畅的过场动画，九首立体声CD音乐，都令人激动不已。



魔毯二代

高速飞行的魔毯，带你进入一个神秘而疯狂的世界。





足球 96

3D技术制作的全部人物，赏心悦目的操作界面，迅猛的奔跑、强劲的射门。



极品飞车

是迄今为止最具诱惑力的赛车游戏。峡谷、海滨、荒漠等6种不同景观和状况的赛道任你驰骋，体验以290公里时速风驰电掣的快感。



遁入黑暗

在步步杀机、恐怖笼罩的敌人基地中展开了一场殊死搏斗。游戏中的全部人物和布景均为实物拍摄，加以特效处理，立体感极强。

寄 语

天气渐渐热了起来，对于读者诸君，可能只是个寻常夏日，上街买了个西瓜捎带本《大众软件》回家细看。编辑部的众编可是别有一番感慨在心头——这个月的大众软件已是总第12期了，和读者们已朝夕相伴了一个周年。在周年庆的日子里，我们给读者朋友们带来一个惊喜——从这一期开始本刊增加16页插页！价格不变！《大众软件》的成长和发展与读者诸君的热心支持是分不开的，这也算是我们对诸位的一个回馈吧，在本期的读编往来里将公布50名优秀读者名单，感谢您对我们的帮助。

软件调查表的统计工作已告结束，1000名幸运者脱颖而出，他们是……看看本期的38页吧，说不定您就名列榜上呢。

诸位期盼已久的首次大众软件奖，下个月就要揭晓了，那台NEC的多媒体机已放在编辑部的墙角……

大家都看到我们的1995年合订本了吧，什么？还没有？去街上找找吧。它是不是很漂亮？那是我们去年工作的总结，现在想想真是很惭愧，5个月只做出这么薄薄的一本。因为许多读者找不到去年的几期杂志，追杀至编辑部，才逼出这么一本东西，算是让有遗珠之恨的读者一偿心愿。在印制合订本时考虑到许多读者可能只想要其中的一两本，所以每期都多印了几本，有特殊需要的读者可以单独购买。另外为发烧级玩友特制了一些豪华精装本（硬皮烫金），限量发售，全国范围仅售1000本，希望大家疯狂抢购，多多捧场。

为了更好地联系读者、作者，一起来办好《大众软件》，在每月的最后一个星期六，编辑部或杂志社负责人将在销售部值班听取诸君意见并解答问题，地址是崇文门西大街4号楼8门（崇文门地铁站西南出口对面），欢迎大家来玩。

本刊编辑部

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和(常务)
主　　编：孙月湘
副 主 编：徐国成
广 告 部：张友利　单传船　李诚
封面设计：余海波
彩页制作：北京浩日德信息技术有限公司
印　　刷：解放军报印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056号信箱
电　　话：广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真：(010)67025232
社　　址：北京崇文门西大街4号楼8门
电子信箱(E-mail)地址：pop@iuol.cn.net
出版日期：1996年7月11日
零 售 价：人民币：6.00元
港　币：15.00元
美　元：5.95元

软盘目录

(总第12期)

- 部分电脑测试工具
- 部分拷贝工具
- WINDOWS 百宝箱中的部分软件
- 数据压缩工具RAR

目 次

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 7 月(总第 12 期)

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

游戏畅谈

TOP TEN

下期要目

- 漫谈BBS(一)
- 电脑知识系列谈(九)
- 拷贝工具集(下)
- 运镖天下之四大镖局

上期要目

- 电脑知识系列谈(七)
- 可执行文件压缩工具
- 电脑测试工具(四)
- 魔法门之英雄无敌
- 游牧民族

招聘启事

本刊创刊以来,读者群不断扩大。为进一步提高办刊质量,更好地为广大读者服务,本社将在北京地区诚聘以下人员:

1. 编辑记者 3 名。要求熟悉电脑软硬件,有写作能力。有较高英语水平者优先。

2. 美编 2 名。要求有美术功底,有一定电脑绘画技能。熟悉刊物美术工作者优先。

3. 公关广告人员 2 名。要求口齿清晰,工作勤奋,应变力强,有一定电脑业务知识。有公关经验及外语口语较好者优先。

4. 邮发销售人员 3 名。要求热爱销售,有一定的电脑知识、工作认真负责、积极肯干、待人热情、乐于助人。

5. 软件开发人员 3 名。要求熟悉电脑操作系统,会用汇编、C 语言等进行软件开发及调试工作。有工作经验及开发成果者优先。

以上应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄至我社(注:所寄资料恕不退还),并注明联系方法。

信息与动态

●**中国软件行业协会在全国开展使用正版软件宣传活动**　由中国软件行业协会知识产权保护分会主办的"全国百万人签名支持使用正版软件"活动从今年五月中旬起在全国各地同时展开，这是国内首次举行的面向普通电脑用户的群众性正版软件知识宣传活动。本次活动得到了国务院知识产权办公室、电子工业部、国家版权局等单位的积极支持，还得到国内大型软件销售商的协助，同时上海一批软件开发公司特别提供总价值近500万元的正版软件回报签名的用户。目前，国内计算机软件品种琳琅满目，用户基础迅速扩大，正版软件经销体系日益完善，国内正版软件市场正处于前所未有的良好发展环境。本次活动的目的就在于向世人声明国内计算机用户支持正版软件的信心，增强社会公众在日常工作、学习、生活中的法律观念，牢固树立自觉使用正版软件，抵制盗版软件的道德风尚，为我国软件产业和软件市场的健康发展创造良好的社会环境，进而推动软件产业及国家信息产业的不断进步。　柳鸽

●**世界首张足球联赛光盘在我国问世**　一张名为"中国甲A95版"的多媒体光盘在京正式发行。该软件集图、文、声、动画于一体，全面系统地介绍了1995年我国足球甲A联赛的情况，展示了我国足球改革的成果。据国际足联秘书处证实，这是世界首张反映足球联赛的电脑光盘，国际足联主席阿维兰热为这张光盘欣然作序。今后，全国足球甲A联赛的光盘软件将每年发行一套，并向国内外发行。　柳鸽

●**第三届中国国际计算机展览会在京召开**　1996年6月6日至10日，第三届中国国际计算机展览会在中国国际展览中心召开。此次大会高科技产品云集：赛瑞克斯(CYRIX)高性能的6x86，松下的可擦写双用650兆POWER DRIVER² 光驱，爱普生100兆磁光盘驱动器ZIP DRIVER，SUNSOFT基于INTERNET编程的的JAVA语言和HOTJAVA浏览器……展会规模虽小却精彩纷呈。　柳鸽

●**我国今年的PC机销售量将增长50%**　今年我国PC机销售继续看好，可望在去年的市场需求基础上劲升近50%，达到170万台的销售量。我国去年PC机营业额达到250亿元人民币，其中486微机的销量占总销售量的60%左右。今年随着家用微机市场的持续增长，带动了家用、教育、娱乐软件市场的大幅度增长。目前我国城市家用微机拥有率已达5%到7%。　柳鸽

●**WINDOWS NT对UNIX统治下的服务器市场形成根本威胁**　据美国市场调研公司的最近调查结果表明，WINDOWS NT正在成为大公司服务器操作系统的选择。通过对美国700家公司的调查，有一半认为WINDOWS NT将成为他们决策服务器的操作系统，这个比率比去年上升了12个百分点；有49%的回答将使用WINDOWS NT作为网络和客户系统的操作环境；44%将把WINDOWS NT用于WEB服务器。调查结果证明了UNIX系统在美国大公司的声望正在下降，只有48%的被调查者使用UNIX作为公司决策服务器操作系统，这比去年下降了26个百分点。另外还有一些用户尚未决定使用哪种系统，所以UNIX的未来将是"晴转多云"。另据IDC预测，到2000年，WINDOWS NT将取代NETWARE成为第一号服务器操作系统。　柳鸽

●**美国软件出版商协会SPA公布最新调查结果**　SPA对美国家用电脑的调查表明：全美有3390万家庭用上了个人电脑，家用电脑占有率达34%，比一年前略有增加。有79%的用户使用IBM PC；16%的用户使用APPLE II、MAC或POWER MAC；24%的用户主要使用PENTIUM机型；还有15%的用户使用286以下的机型；83%的用户在购机时配置了光盘驱动器。使用最广的家用软件是字处理，有87%的用户安装了这类软件；每个用户平均拥有9种不同类型的软件，而使用INTERNET和ONLINE的用户平均有11种软件。有70%的用户配有MODEM，46%注册了ONLINE服务，26%的用户通过办公室、学校和供应商使用INTERNET。77%的INTERNET用户称常访问WWW，目的是为了工作研究、查阅资料、娱乐和教育。在WINDOWS的用户中，18%的人使用WINDOWS95，35%的人至少在半年内没有升级使用WINDOWS95的计划。　柳鸽



E3观感

本刊特约记者

、5月16日至18日，全世界规模最大的电子娱乐专业大展——Electronic Entertainment Expo（E3），在美国洛杉矶举行。四百多家厂商、数万名专业人士（此展不对公众开放）、数十个专业会议占满了庞大的洛杉矶会议中心，其规模之大、规格之高，使到会者无不为之震惊。此次盛会，充分展现出已逾百亿美元的电子娱乐市场的蓬勃生机。

E3的参展商品，以电视游戏和电脑软件为主。尽管任天堂、SEGA和SONY等大牌电视游戏公司以其上千平米的展位和声势浩大的宣传成为展会的明星，但展会的多数产品还是电脑软件。据说，去年的E3展会面积仅为今年的一半，且多数产品都是电视游戏的相关产品。是否可以认为，一年以来，以个人电脑为载体的娱乐软件市场已经发展到可以与传统的电视游戏相比肩了呢？



微软公司娱乐软件的展台就设在任天堂的展台对面，设计得火爆、现代。几乎所有电脑都在运行着经典的电视游戏，意思是说：基于Windows 95的游戏软件的速度已经能够达到电视游戏的水平。一部巨型越野车摆成前轮离地、向上冲击的姿势，标牌为：U. S. A. No. 1 Truck。作为个人电脑系统软件和应用软件世界头牌的微软公司，要向谁发起强大的冲击呢？或者，换一个角度看，微软公司要带动软件业界向哪个领域进军呢？

在大会上发行的著名电脑文化期刊WIRED 6月号的封面，是一幅微软总裁比尔·盖茨的照片。他躺在碧波荡漾的水面上，悠然自得，脸上浮现着自信的微笑。杂志的通栏大标题是：比尔先生走向好来坞！副标题是：微软演变成传媒公司（Microsoft Morphs Into A Media Company）！

千万不要以为只是微软公司在变化。IBM、Apple、Packard Bell，都将触角伸向了E3。一位美国同行告诉笔者一句正在流行的短语：Content Oriented。翻译成"面向内容"？似乎不大合适。笔者认为此语意义深远，将另文阐述。

很多我们中国电脑游戏爱好者熟悉的公司都在E3露了面，而且表现出强烈的自信。如：EA、Koei、Virgin、Sierra、SSI、Blizzard、Access、New－world－computing、Maxis，等等。但是，没有见到台湾公司。还有很多很多好的作品，游戏、电子图书，资料和演示盘就能拿到很多。随着中国正版软件市场的扩大，相信会有越来越多的中文节目走进您的电脑。著名的Times Warner公司在E3上展出了一部以中国秦皇陵为背景的电脑AVG，命名为QIN（秦）。为此，他们专门租了一块场地营造了一片中国风格的园林招待参观者。据说，他们的作品得到了专家的高度评价，以笔者看来也相当出色。但是，当笔者问他们，预计能够卖出多少时，他们没有表现出强烈的信心。或许，中国文化内容的游戏软件真正在美国赢得市场，还有很长的路要走。但我们仍然要感谢美国同行的勇气和热情，并且希望能够早日在美国游戏软件市场看到中国公司制作的产品。

E3只有短短的三天。任何人都不可能带走它所展示的全部信息。但是它给人们留下的印象、给人们带来的思考，却是强烈的、难以忘记的。

明年的E3地点将改在亚特兰大。据说，只是因为那里有更大的场馆。

电脑知识系列谈

(八)

北京 一兵

浅谈计算机的通讯设备——MODEM

随着个人计算机的发展，微机通讯成了当今的热门话题。

如果许多零散的微机用某种方法全部连接起来，其威力之大可以想象。两台微机可直接用并口线连接，多台微机可以用网络连接，但这都是近距离的连接方法。远距离如何实现呢？当然需要传输连线，这些连线还要四通八达，遍及世界。目前现成的连线网当然是电话线，但是电话线上传输的是模拟信号，计算机所能处理的是数字信号，所以，将模拟信号和数字信号相互转换并远距离传输的设备MODEM诞生了。

(一)MODEM的分类

MODEM即我们平时所说的“调制解调器”，在台湾叫“数据机”。大家都知道，数字信号的传输距离极为有限，而且矩形波很容易失真，MODEM的作用就是接收和发送数据，将矩形波与正弦波相互转换。接收时将通过电话线传输而来的模拟信号转换成数字信号输出给计算机；发送时将计算机的数字信号转换成模拟信号通过电话线再传输出去。无怪笔者的一位朋友在老板问及通讯为何物时答曰：“收、发”。

MODEM按传输速度(单位是BPS，Bit/S)可分为300、1200、2400、4800、9600、14400BPS或更高(如28800、38400等)。一般接串行口的MODEM和计算机的串行口速度有直接关系。普通串行口只能到9600BPS或14400BPS；AT卡上的串行口有的可达19200BPS；专用的高速串行口速度非常快，可在28800BPS以上。串行口的速度与MODEM的匹配非常重要。

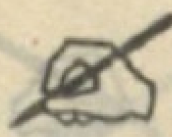
MODEM按放置方法可分为基架式、台式或卡式，而笔记本电脑专用的一般是PCMCIA接口的卡片式MODEM。大通讯量的系统，如银行、民航等在主站都采用基架式MODEM，它是把许多MODEM集成在一起，以便调度指挥。台式MODEM与卡式MODEM相比有许多不同处，目前台式MODEM一般要占用计算机的一个串行口，有独立的电源，可以不必开计算机自动与对方接通(专线方式下)，台式MODEM一般都带有压缩纠错传输，而且前面板有各种指示灯，提示目前MODEM的工作状态，所以有人管好的台式MODEM叫“专业MODEM”；而卡式MODEM一般家庭可以使用，它需要占用计算机的一个插槽，多数卡式MODEM不带压缩纠错，传输时又没有任何提示灯供参考，有人称之为“业余MODEM”。

按其用法不同还可分为网络管理MODEM和单机MODEM；按其传输介质可分为有线MODEM和无线MODEM。“有线”，顾名思义，需要通过电话线或其它连线传输，而“无线”MODEM是通过无线电波传输。它非常方便，不受地域限制，一般由小型车载台即可完成。它可以把计算机信号转换成模拟的无线电波按一定频率传出，也可以接收。中国规定的数据通信专用无线电频道为230MHz，每个频道间隔为25kHz。

国际CCITT组织规定了MODEM在传输中的协议标准，以杜绝数据传输因标准不一而造成的混乱。如2400BPS的MODEM，如果说明书中指出该MODEM遵从V.42BIS协议，则表示该MODEM可支持压缩(四倍压缩)纠错的传输，这样可以大大提高传输的可靠性和速度。每一种速率对应着几个传输协议，而且目前的MODEM都是向下兼容的。

(二)专线问题

通过电话线，MODEM可以象电话机那样拨通电话号码进行传输，需要拨号码的线路俗称“拨号线”，亦即普通电话线，这种线通过交换设备，可以远距离传输，线上有一定的电压(一般为48V至60V)。所谓“专线”，有两种解释，一种叫实物专线，一种叫物理专线。物理专线也称“租用线”，由于特殊需要，有些部门在用MODEM传输时通讯量极大，需要专门占用一条传输



线，这种线也是要通过交换设备的，一般需向邮电系统申请租用，线上也和拨号线一样有电压，可远距离传输，速度较快；实物专线也称"背靠背"接法，即两个MODEM之间用一根普通双绞线相连，线上无电压，这种接法距离很近，一般几十米，但很方便实用，而且不用交电话费。

（三）FAX

既然MODEM能传输数据，当然在它上面实现收发传真的功能也很方便。我们管既能收发数据又能收发传真的MODEM叫FAX/MODEM，它可以利用FAX功能把计算机的文本文件变成图形文件，或把由扫描仪扫进的图形文件通过电话线传输到对方的普通传真机或FAX/MODEM上，接收的图形文件可以在屏幕上显示，也可以打印输出。如果嫌图形文件占用存贮空间过多，可以用OCR之类的识别系统把它们转为文本文件保存起来。它有两个速率特征，一个描述FAX，一个描述MODEM。国际规定FAX标准速率为9600BPS（现在有非标准的高速FAX，速率为14400BPS），所以我们常见到FAX/MODEM上标有96/24等字样，96表示其FAX速度为9600BPS，这是标准，24表示其最大MODEM速率为2400BPS。

（四）如何选购MODEM

MODEM由于其分类复杂，功能各异，生产厂家又多如牛毛，所以很难一语概之。

著名的生产厂家如美国的HAYES（贺氏）、MULTITECH、MOTOROLA、RACAL、SMARTEAM等，台湾省的GVC（致福）、DISCOVER、台康、联讯、和勤等。值得一提的是美国HAYES MODEM，在MODEM界可以算是龙头老大，就象IBM在计算机界一样。HAYES有一套完整的指令集，我们称为"AT指令"，控制MODEM的传输。现在这套HAYES的AT指令已成为众MODEM的标准（正如微机上都用DOS一样），所以在选购时要认清HAYES COMPATIBLE（兼容贺氏），有的还写上"100%"的字样。不过，在MODEM方面，台湾同行成绩卓著，GVC MODEM在1993年产量已超过HAYES，排名世界第一（许多IBM、COMPAQ笔记本电脑都采用GVC的OEM产品），当然后来HAYES调整战略，又雄踞老大地位，但由此亦可见中国人于此表现不俗。

单是HAYES就有许多不同的型号，包括三大系列：A、O、U。其中A系列是HAYES为家庭特别推出的，价格较低但不带专线（家庭基本用不上）；O系列则是功能全备、应有尽有的专业MODEM；U系列被称为"超级"MODEM，价格和性能恰成正比。其它名牌MODEM也是如此。新技术、新型号的不断出现，各种复杂的需求，使MODEM的选购也变得似乎无所适从。

笔者的观点是，如果个人使用，上一般的BBS站而且多以文字传输为主的话，可以考虑用卡式的较为便宜的MODEM，如ZOLTRIX之类，虽然功能并不十分强大，但是足以应付一般的传输，如果是FAX/MODEM的当然更好。

若想上INTERNET之类的综合数据网，而且经常想留连其间的话，不妨选用台式的名牌产品，如HAYES、GVC等，速率当以14400BPS为基础，还应满足相应速率的压缩纠错标准（如14400BPS为V.32BIS），要是带FAX功能则更好。速度太高的MODEM没有必要，因为国内的电话线传输质量不算很高，MODEM一般都有自动降速功能，侦测到电话线杂音太大时，会降低传输速率。一般市内清晰的电话可达到14400BPS，而长途则可能是2400BPS或更低。考虑传输误码率尽可能要低（由于是模拟传输，误码在所难免，利用纠错功能可以自动检测并重发），当然也可以考虑选带专线功能的，不过价格就不是一个档次了。

（五）MODEM的安装

MODEM一般都有LINE IN口（电话线接孔，一般为标准RJ11接头即普通电话机接头），台式的还有串口，可用串口线与计算机的串口COM2相连（一般串口COM1已被鼠标占用），电源插孔（一般带变压器），有的还有电话机接口（可直接接一部电话），还有的有数/声转换开关（DATA/VOICE），可以在数据方式和会话方式之间进行切换。目前所谓的三合一MODEM，就是指MODEM＋FAX＋VOICE（语音，可以切换传输声音），有的还能自动切换，甚至可以做到一边传输数据一边传输语音，当然会影响数据传输速度和误码率。

将MODEM的电源接上，接好电话线、串行线，打开电源开关，我们就可以使用MODEM了。

（六）MODEM的通讯软件

MODEM需要用通讯软件来控制它工作，著名的有CROSSTALK、QUICKLINK、XCOM、BITCOM等，只要是支持标准AT指令集的软件都可以用。支持传真的专用软件如BITFAX之类，均可随意挑选。

无论是DOS下的还是WINDOWS下的软件，运行开始时，都必须设一下MODEM的初始设置。例如：用哪个串口、速率、奇偶校验状态、数据位设置等。其中速率的概念容易混淆，平时说的MODEM的速率有两个：一个是指串行口的速率，它是控制MODEM速度

的关键；另一个指线上速率，也就是传输速率，即MODEM被设置的允许工作的最大速率。这里的速率实际上是指串口速率，比如针对一台14400BPS的MODEM将速率设成38400BPS，而目前MODEM被设在14400BPS的工作速率下，某些软件仅修改串口速率是不能将MODEM设置完成的，必须在AT指令符下打入“AT”，调整MODEM速率以适应串口速率。反之，也可以调整串口速率以适应MODEM速率。总之，两个速率必须保持一致，否则传输中会产生混乱。目前许多通讯软件的新版本对这一步骤是透明的，它自动调整两个速率一致，所以我们只需要笼统地设置“速率”即可。

AT指令集的几个最常见的命令：

AT 空打AT，表示确认现在的设置，并把缓存的内容存入BIOS(类似于DBASE的USE指令)。

ATDT(P)＋电话号码，用音频或脉冲拨号。

AT&F 取出厂设置。MODEM有许多复杂的设置，就象PC机的BIOS一样，需要看说明书。

＋＋＋ 中断传输。当传输正在进行时，我们唯一能打入的而又不被计算机认为是传出的数据就是三个“＋”号。

ATH 挂断电话线。不然老占着线，可要交费的。

其实不用担心MODEM太多的复杂操作。只要能和你要的BBS站或INTERNET网之类的通讯网拨通(一阵杂音后，屏幕显示CONNECT之类的字样，也有称为“握手”的)，你的计算机屏幕就由该网来控制了，就象你从硬盘里调出了一个软件一样，有很友好的界面供您使用。

MODEM是目前通向信息之路的桥梁。随着目前综合数据网的开通，许多局用交换机都已将只能传输声音的窄带更新为宽频带的可同时传输声音、数据、图象的综合数据传输系统，到那时，我们的计算机会更加耳目一新。

试试看——自己组装计算机

至此，《大众软件》已将计算机的主板、CPU、内存、显示卡、多功能卡、硬盘、软驱、显示器、机箱、键盘以及多媒体的各种部件等一一作了简单的介绍。有许多朋友来信想自己组装计算机，请我给介绍一下情况。下面，我们看是否能自己动手组装一台计算机了呢？

有的朋友跟我半开玩笑地说：“装计算机比木匠活儿还简单，除了插卡就是拧螺丝，简直就是堆积木。”诚然，如果我们是坐在某计算机大厂的生产线旁，如果我们面对的是一堆毫无问题的计算机零部件，那么这位朋友的说法是有道理的。可惜我们时常面对的是一堆兼容机的零配件，是一堆很可能装在一起会出现意想不到问题的零部件。那么，装机高手和堆积木的差别就在于如何找出并解决这些问题，这可不是简单的差别，需要多少次的失败和经验的总结。装过计算机的朋友都知道，有时候一切都正常，但是计算机就是出问题，所有的排除法都用过了，所有的零件都在别处试过无误，可是一回到操作间把它们组装起来，出现的问题简直就如天外来客，无法解释，我们管这种现象戏称为“手背”，背运气。有时候客户等得急，而偏偏计算机不给情面，面对这种哭笑不得的情况，只好说一句：“今儿是星期几呀？哦，对了，星期二，每到这天我都‘手背’！”第二天，什么也没动，计算机就好了！这当然不是迷信，肯定有一些问题出现，只不过它有时候微小到难以察觉，所以有几次笔者到最后把计算机装好，送走客户，也没想清楚当初到底是哪里不对了。

除了组装经验外，为了避免重复性劳动而节省时间，一个装机高手对组装步骤也是很在乎的。所以组装一台好的计算机需要的是经验和步骤，经验又包括对零部件的选用(也就是对性能和兼容性的综合衡量，这在我们的《大众软件》上都有介绍)和问题的解决。相比之下，为原装机扩配置、加多媒体等就更加需要经验和技术了。以下就谈谈组装计算机的步骤。

首先要测试主板，如果机箱电源和机箱是分开的，那么先不要急于把它装入机箱，在外面接通电源以备测试。如果电源与机箱预先装好了，那只好将就一下了。

A.主板跳线。不同的主板上不同的CPU，会有不同的跳线。这需要参看主板说明书，不过无外乎三个步骤：

1.跳CPU类型，比如INTEL、CYRIX、AMD、TI等，这跳线又包括有排电阻和普通跳线。一般来讲，主板默认是INTEL跳线，而TI可按CYRIX跳，AMD单有跳线(有的主板按INTEL跳)。根据CPU速度的不同，如DX2或DX4，又有不同的跳法。

2.跳CPU速度，一般主板上都有CPU的基本主频跳线，分为25MHz/33MHz/40MHz，50、75按25跳，66、100按33跳，80按40跳。有的主板还有倍频跳线，也就是你的CPU主频除以基本主频，如：100MHz其



实是 33MHz 的 3 倍频，奔腾的 90 其实是 60 的 1.5 倍频。

3. 跳 CPU 电压，一般 CPU 电压分为 5.0V（如 INTEL OVERDRIVE、老式的 CYRIX 等）、4.0V（如 CYRIX 的 V80）、3.45V（如 TI80、IBM80）、3.3V（如 AMD100）、3.0V（老式 AMD）。总分为两大类，5V 和 3VCPU，这两类是原则性问题，不能插错。至于象 3.45V 和 3.3V 这种细微差别，有些主板是体现不出来的，甚至根本没有 3.45V 这一档。而大众 PVT 型主板，如果把 3.45V 的 CPU 插成 3.3V 或把 3.3V 的 CPU 插成 3.0V，则 DOS 引导时会出现异常提示，如 COMMAND INTERRUPT 之类。大众 GIO 型主板默认是 5V，如果要上 3.3V 的 CPU，则必须单加一块子板。这是经验的总结，许多说明书中并未涉及。如果实在有问题，可以让销售商为你按指定的 CPU 类型设好跳线。

B. 上好内存和 CPU。内存的上法一定要参看主板说明书，不能想当然地去上。比如一条 16M 内存，一般只能插在 SIMM1 的位置，插在别处是不起作用的。而 CPU 的插法只要掌握缺口对点（主板上 CPU 插槽有一角与别角不同）的规则即可，千万不要插错，否则会烧毁。

C. 将主板下面垫上泡沫等绝缘体，以防短路。同时，如有可能，将主板上 PC SPEAKER 接一小喇叭。

D. 接好 220V 的电源，引出五孔电源线，黑线相对插在主板上。并将显示器和机箱的电源接好。

E. 插上显示卡（最好是经检验没问题的），接好显示器，开机！

如果显示器亮，显示 VGA 信号，再观察 BIOS 所显示的关于内存和 CPU 的信息正常，则该主板、CPU、内存、显示卡初步正常。有些问题只有在长期使用时才会发现。如笔者遇到一台计算机，开始一切正常，只是在用一段时间后，发现有错误中断或死机现象，有时还提示“STACKS OVERFLOW”（堆栈溢出）的错误，更换另一型号主板，症状消失。

问题：

1. 若屏幕无显示，喇叭也未发声，说明 CPU 与主板衔接有问题。如跳线问题、CPU 坏或主板有问题。

2. 如果喇叭发声（声音的长短和次数表示了不同的错误，初装者没有比较，可能听不出来，在此只讨论发声情况），肯定是显示卡或内存有问题（一般内存出问题，不太影响开机效果，只是自检时大小可能不对，除非是没插紧或插错了槽位）。

主板部分调试完毕后关机。

F. 加上多功能卡，多功能卡可带一软驱（用来启动 DOS）、带一硬盘（注意它们的数据线和电源线的插法），若是 I/O 一体化的主板，可直接插线。

G. 格式化硬盘，俗称“做硬盘”。开机后进入 BIOS SETUP 主板设置（一般为“DEL”键），设定硬盘参数，并把启动盘设为先 A：后 C：存贮退出。之后，先用软驱启动 DOS，FDISK 分区，删除旧分区（如 SEGATE540M 盘，出厂默认有 2M 的 DOS 分区），建立新分区，重新启动，格式化全盘，检查有无坏道等。

H. 安装机箱电源至机箱内。主要是把电源开关固定在机箱开关上。其余前文有所提示。

I. 安装主板。我们把主板插卡辅助固定架的一端称为上，插各种机箱灯的一端称为下。机箱孔上用高的母螺钉作为母孔（俗称“塔钉”），可往塔钉上上螺丝。用塑料钉衔接主板和机箱上的孔，在上端最好用一两个螺钉来固定，以承受插卡的力量。有的机箱主板固定面是可以卸下的，这样方便安装主板。

J. 固定好主板，插好主板电源（五孔），接着陆续插各种卡。

K. 接机箱显示灯和键。一般机箱上有 HDD（硬盘灯）、TURBO（加速灯）、POWER（电源灯），键有 RESET、TURBO，另外还有 KEYLOCK 键盘锁，有的机箱还有数码管用来显示两位或三位数字（直观而已，无大用，接法复杂，可参看机箱数码管说明书）。对照说明书或线头的英文标准来接即可。其中最必要的是 RESET 键、HDD 灯和 PC 喇叭，TURBO 键可接可不接（现在有谁还希望自己的机器速度和 286 一样呢？一般的主板用 CTRL＋ALT＋“＋”或“－”也可控制两档速度，其实就是 CACHE 的打开和关闭）。POWER 灯和 KEYLOCK 灯一般在一起。为了便于知道自己是否插得正确，可以反复开机试验或干脆带电工作（小心一点即可）。

L. 固定工作。固定好各种卡和外设，如显示卡、多功能卡、声卡、解压卡、大小软驱、硬盘、光驱等，插好电源线和数据线。

机器的硬件安装大功告成！

装上系统，用一些测试软件如 SPEED2.0 或 QAPLUS 之类测一下机器性能。如果一切无误，盖上盖，贴上标牌，如果有原装奔腾芯片可以把 INTEL INSIDE 标志贴上。一部崭新的计算机就算完成了！

注意：这其间正如前所述，也许并不顺利，以后也可能会出现在安装时没有注意到的问题，慢慢积累经验吧。

新一代存储器 DVD



北京 赵敌民

DVD 的全称是 Digital Video Disc，即"数字式视频光盘"，是现今流行的 VCD 的后继产品。DVD 从 1994 年下半年提出初步规格到 1996 年年初样机的出现只用了一年多的时间，但发展迅速，是娱乐业公认的新一代标准的存储媒介。同样，当今的计算机业对其作出的反应也十分积极，因此即使 DVD 现在仍未正式发售，其前景也是非常光明的。

DVD 的由来

说到 DVD 的由来可以说跟娱乐业有很大的关系，就象当年索尼公司（SONY）开发 CD 时是主要针对娱乐业的。在视频方面，早期的录像带已远不能满足要求，就连现在仍是主流的 LD 也因体积太大携带不便而失宠，娱乐业希望媒介载体的小型化。为了在小型光盘中存储大量数据，就必须对原数据进行压缩处理，当今十分流行的小型光盘的尺寸只有 5.25 英寸，这就是我们熟悉的 CD 光盘。标准 CD 光盘的容量是 650M，如果不压缩能存储多少视频数据呢？我们知道现在广泛使用的有三种视频广播制式，即 PAL、SECAM 和 NTSC，前两种制式的图像刷新率是 25 帧/秒，后一种是 30 帧/秒。就拿 PAL 制来说，假设图像分辨率是 700×500×16 的话，一帧所需的容量是 5.34M，一秒钟就是 5.34M×25=133.5M，显然一张 CD 光盘只能存储几秒钟的视频图像，将视频数据进行压缩处理就势在必行了。1988 年 5 月国际标准化组织（ISO）专门成立了一个机构叫作"Moving Picture Experts Group"（运动图像专家小组）来研究图像的压缩处理，这个小组的英文简称就是众所周知的 MPEG。1990 年 MPEG 1 编码方案草案出台，1992 年 MPEG 1 编码方案正式公布，并于 1993 年 8 月公布了改进的版本，1994 年 11 月又出台了更为先进的 MPEG 2 编码标准。MPEG 1 运用了多种压缩技术和方法，其视频压缩比最低是 1: 160，声频压缩比则最低能达到 1: 6，现在盛行的 VCD 就是采用 MPEG 1 的压缩方式，并采用了一些诸如降低分辨率后再压缩的妥协措施，将一张 LD 的视频数据存储在两张 CD 中。

VCD 的出现在娱乐业引起了不小的轰动，它相对于 LD 来说具有携带方便、价格便宜的优点，而其图像及声音质量也略高于标准 VHS 录像带，这对于一般用户来说已是足够了。因此，VCD 出现后迅速流行起来。然而没过多久，永不知足的娱乐业又提出了更高的要求。

1994 年，美国电影制片业顾问委员会起草了一份代表好莱坞七大电影制片公司的愿望书，其中一项就是要求能在一张 5.25 英寸的光盘中记录一部标准长度（135 分钟）的视频节目（一般是指电影），并要求高于 LD 的图像和声音水平。要知道 VCD 的图像分辨率只有 352×240(NTSC 制式）或 252×288(PAL 制式)，显然单从视频性能就不能满足上述要求。鉴于好莱坞影视集团在世界娱乐业中的影响力，硬件厂商又开始了新的努力，可以说这就是研制 DVD 的起因。

前文说过 MPEG 小组还有一个压缩编码方案 MPEG 2，这个编码方案也可以说是为了上述要求而开发的。MPEG 2 比 MPEG 1 有高得多的压缩率，理论上 MPEG 2 的分辨率可达到 704×680(NTSC 制式)和 704×576(PAL 制式)，这个水平完全能满足要求，但前提是存储媒介的容量必须更大，数据传输速率更高(每秒钟 10M，而 VCD 只有 1.5M)。当时为了照顾现有设备和 CD 光盘的可使用性，而采用了 MPEG 1 标准。若要采用 MPEG 2 标准就必须开发容量更大

的光盘和全新的读取和刻录设备，因此研制大容量光盘系统成为第一要务。早在80年代，IBM公司就曾研制过容量高达70G的光盘系统，并有样品出现。90年代日本的先锋公司、三洋公司、日立公司等也都开发出高容量光盘系统的样品，只是当时对其并没有迫切的需求，因此也都只是样品而已。现在需求出现了，竞争也就随之开始了。

DVD的诞生之路

DVD的诞生之路是曲折而又坎坷的，许多大企业为了能在这个未来几年内大有前途的存储媒介的开发中独领风骚，而展开了激烈的竞争。

1994年12月16日，大名鼎鼎的索尼公司和飞利浦公司率先发表了"单面双层12CM(5.25英寸)高密度多媒体CD的格式与技术指标"，简称多媒体光盘系统(Multi Media Compact Disc简写MMCD)，这可以说是第一个提出来的DVD技术规格，然而飞利浦公司并没有过份地宣传DVD，因为当时飞利浦公司的VCD产品业务正如日中天，过份地宣传DVD势必影响VCD的销售。然而，飞利浦公司的如意算盘被她在CD业中的老朋友索尼公司打乱了。在1995年1月初举办的拉斯维加斯国际消费电子设备大展上，索尼公司便轰轰烈烈地开始为DVD制造声势，并暗示自己将在DVD领域中领先一步。这就意味着DVD的竞争完全公开化，因为另有一个同样著名且实力雄厚的公司作出了针锋相对的决定，发誓要与索尼一争高下，那就是对DVD酝酿已久的日本东芝公司。在大展之后不久，即1995年1月24日东芝公司就发布了另一个DVD规格，即"超密度光盘系统"，简称SD(Super Density)。1995年2月23日，索尼公司社长亲自声明坚定不移地支持在1994年12月16日与飞利浦公司所共同发表的技术标准和规格，这意味着与东芝公司对立的立场已完全确立，两大竞争集团从此诞生。

索尼一飞利浦集团所提出的MMCD是单面双层结构，它的厚度与现在的CD盘一样，同是1.2mm，在第一信息记录层下面再刻出第二信息记录层，两层间隔为0.30－0.35mm，第一层与第二层的信息轨道是独立的，通过将读取光束聚焦在不同的信息层来读取记录的信息。为了提高记录密度，采用了波长更短的激光，而盘上的"信息凹坑"也更多了，其密度较之CD高出一倍。为了创造更好的光学特性，使用了紫外线照射等新技术并采用3M公司已获专利的半反射材料。MMCD公布的容量大小是3.7G。由于MMCD是单面结构，采用单面读取方式，所以能很容易与普通CD兼容，这是MMCD的显著优点。

东芝公司提出的SD一开始是双层双面结构，将两张厚度为0.6mm的信息盘片背靠背粘接在一起，就象现在的LD一样。由于聚焦距离(1.2mm)的减半，使SD播放机无法直接播放普通CD，这也是SD与MMCD相比的巨大弱点。索尼一飞利浦集团曾多次就该弱点向东芝发难。后来，东芝在同盟公司的帮助下，改进了光盘结构，将两张信息盘面对面的粘接，中间夹帖一半透明、半反射的隔离层。为了解决聚焦距离的矛盾，采取了互动式双焦点聚焦镜技术，可将一束激光聚焦在两个点，一个焦点在第一信息层或第二信息层，聚焦为0.6mm，另一聚焦点在焦距1.2mm处，恰恰是读取普通CD所需的，从而实现了向下与普通CD的兼容。然而，背对背粘合方式的双面结构还予以保留并加以发展以供专业用户使用，毕竟双面SD可以比MMCD更方便地存储不同性质的数据，比如将电影与计算机程序存在一起。为实现大容量，SD跟MMCD一样采用了波长更短的刻录、读取激光，而且"信息凹坑"比MMCD更多，密度比普通CD多2.5倍。SD公布的容量是5G，可见比MMCD高得多，也反应出SD所用的技术较MMCD先进一些。

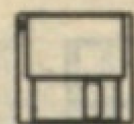
然而任何一个新产品如果得不到业内同行的支持，即使再先进也是不会成功的，对立双方都明白这一点。因此在竞争中，双方都投入了全力，一方面完善自己的设计，一方面则游说在电子工业和娱乐业较有影响的公司加入自己的阵营以增强自己的实力。东芝更是早在酝酿新格式时就秘密地开始了"拉选票"的活动。在设计SD格式的早期，东芝公司就邀请在环球娱乐业中赫赫有名的时代一华纳影视娱乐集团公司加盟，并且将SD的初步设想也告诉了后者，其实东芝公司早在90年代初就与华纳公司正式建立了合作关系，在有线电视和视频硬、软件开发等方面一直合作得很好，这一次开发DVD的大行动当然不会忘了老朋友。华纳公司见DVD对娱乐业极有好处，为确立自己在娱乐业中的地位，当然求之不得，这样两家一拍即合，正式组成了东芝一华纳联盟，事后表明华纳公司在拉"选票"方面做出了很大的贡献。接着，东芝又开始盯上了新的目标，那就是在消费电子领域中的"龙头大哥"——日本松下公司。就在拉斯维加斯大展后不久，东芝公司社长亲自打电话给松下公司的社长，恳切邀请松下公司加盟自己的阵营。之后不久，华纳公司总裁也从美国致电松下公司，劝说其加入东芝一华纳联盟。虽然松下公司在开发VCD时与索

尼、飞利浦公司的合作关系是有目共睹的，但这一次松下公司并没有急于明确表态支持索尼和飞利浦，因此也是两大阵营力求争取的对象。经过一段时期的等待，松下公司终于作出了关键性的决定，加盟东芝—华纳阵营。之所以说是关键性的决定，是因为松下在消费电子领域中的地位非同小可，她的加盟大大加强了东芝—华纳联盟的实力，并在解决SD不能向下与普通CD兼容的问题方面，立下了汗马功劳，而且她的决定在一定程度上还影响了其它消费电子公司的意向。在松下宣布决定不久，先锋、日立、汤姆逊等具有相当影响的公司都表示支持SD规格并加入东芝—华纳阵营。与此同时，华纳公司也开始加紧对以往竞争对手的拉拢，与那些娱乐业大公司的上层领导频繁接触，先后成功地邀请到了米高梅、百代、麦卡等著名的大媒体公司，百代公司与东芝早有合作，成立东芝—百代合资公司生产CD唱片和卡拉OK音响设备，可以说是老朋友了。然而所有这一切都在悄然进行，没有半点的声张。当东芝—华纳集团在1995年1月24日公布自己的设计规格时，也公布了集团成员的名单，舆论界随之一片哗然。的确，在东芝—华纳阵营中集中了不可忽视的力量，相比之下，索尼—飞利浦集团就逊色多了。索尼—飞利浦集团倚仗着在CD技术方面的一贯强大优势，觉得其他公司对自己提出的技术规格应该是"一呼百应"，从而放松了对这些公司的拉拢，使东芝一方在暗地里一次又一次地得手，最后只有索尼的子公司爱华(AIWA)明确表示支持，连在VCD的开发过程中始终是盟友的JVC公司也没有表示支持，形势对索尼—飞利浦集团极为不利。后来，东芝—华纳阵营又增添了韩国的三星公司和SKC公司，显然在这场竞争中索尼—飞利浦集团的实力已明显处于下风。

但是，由于普通CD后来派生出了CD-ROM，所以在研制DVD的当初，除了娱乐业，还有一个大行业早已密切注视其发展动向了，那就是计算机业。由于多媒体的高速发展，计算机业对DVD的重视程度丝毫不亚于娱乐业。DVD将是为这两大业界服务的，因此得到了这两大业界的支持才可以说是真正的胜利。在这方面，索尼—飞利浦集团由于承诺提供可录的MMCD设备，而得到了需要经常备份文件（也就是复制）的计算机业的支持。但反过来，正是由于东芝—华纳集团保证不向一般用户提供可录的SD设备以保护影视娱乐公司的版权利益，而得到了娱乐业的广泛拥护。双方各有后台，势均力敌互不相让。诱人的DVD不能形成统一的标准格式使人不禁回想起以前类似的情景：JVC的VHS与索尼的BETA录像格式之争，最终只有VHS广泛流行，而BETA被挤到了专业领域；索尼的MD与飞利浦DCC最终两败俱伤，谁也没得到便宜；还有索尼的8mm与JVC公司的VHS-C摄像机格式的大战也是难分胜负，显然这对消费者来说是极为不便的。现在的情形惊人的相似，出于对消费者利益的考虑（当然也是为自己），两大业界里的领导"人物"最后都明确表态，只接受一种技术规格方案，不管是任何一方的或者是折中的方案（而就当时情况而言，只能是一种折中的方案），这其中包括IBM、Microsoft、Apple、COMPAQ、HP、Kodak等顶尖企业和美国电影制片业顾问委员会。面对两大业界的强大压力，两大对立集团开始寻求合作以打破僵局。

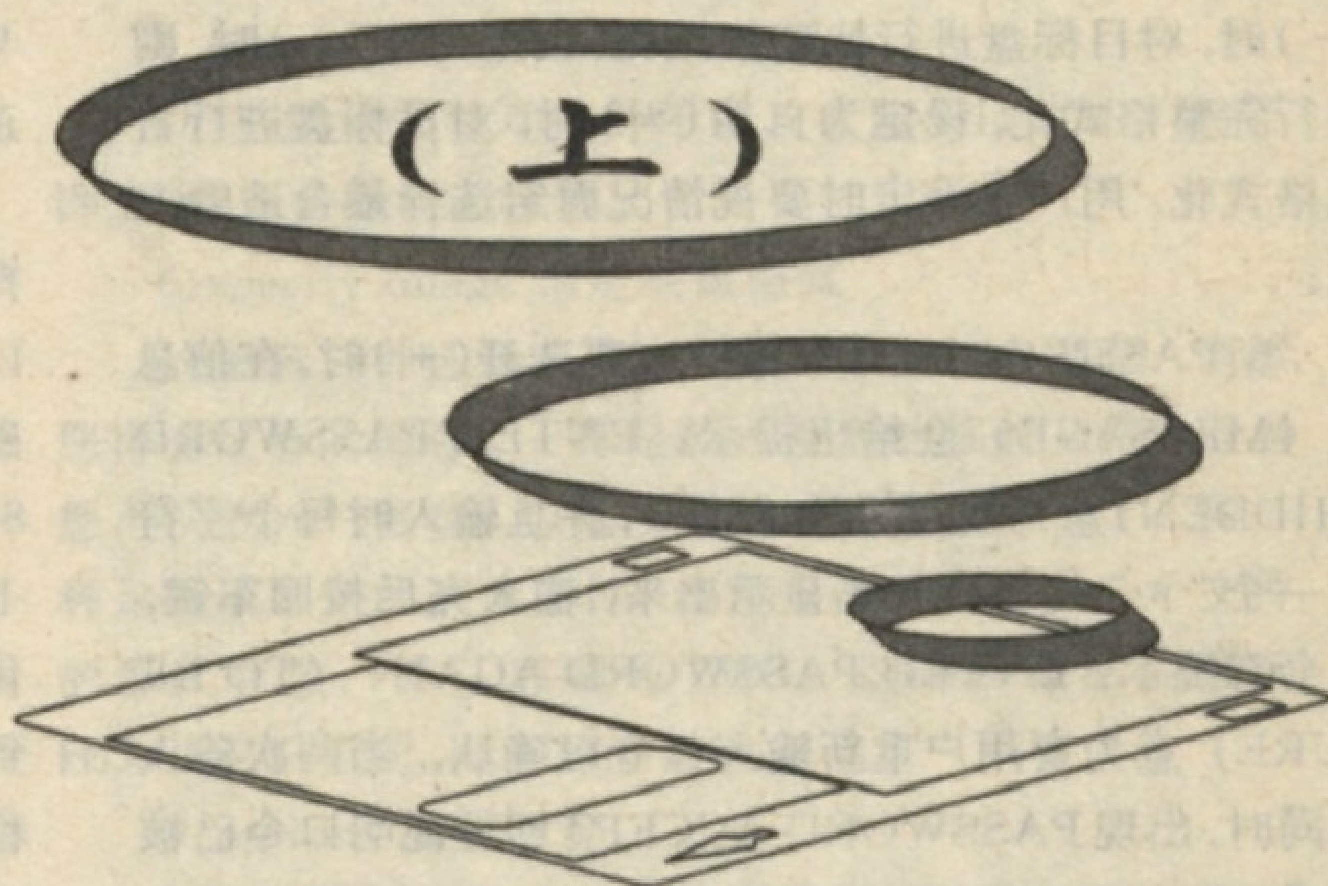
首先由索尼公司主动提出了倡议，并与东芝最终达成了旨在使双方光盘格式的编码标准能够相互兼容的协议，也就是说按此协议将可以较为容易地制造出"通用机种"，既可读SD又可读MMCD，当然还包括普通CD。但是这个协议并没有得到两大业界的支持，因为从本质上说两大格式并没有折中，而是在表面上采取了一种变通的形式。迫于业界压力，两大阵营不得不开始新一轮的谈判，但在开始时双方都没有太大的诚意，他们怕在可能达成的折中方案中，己方的技术比例少于对方而在以后的实际生产中处于被动的局面。因此，双方都竭尽全力突出己方规格的优点，力争对方妥协，这样在1995年8月15日到8月24日期间，双方的谈判没有取得实质性的进展。24日下午，索尼公司社长亲自与东芝公司社长联系，希望能尽快完成统一格式的工作。同时两大阵营内部也产生了尽早达成统一格式以尽快将其产品化的呼声，而上述的两大业界也施加了更大的压力。显然，让一方向另一方彻底投降是不可能的，只有相互妥协才能实现规格的统一。因此，双方从全局优势论转向了更为实际的局部优势论，不再强调自己的规格具有全面的优势，而是在具体的产品设计中突出自己某一方面的技术优势，局势就较为明朗了。

1995年9月15日对于DVD来说是一个关键的日子，两大阵营终于达成了统一DVD标准的协议。在最后关头，索尼公司作出了重大的、关键性的让步，她放弃了自己的光盘结构，同意采取东芝公司独具匠心且较为先进的双面对接的光盘结构，而东芝公司则相应的在数据信号的调制、处理方面向拥有丰富的CD生产、开发经验的索尼妥协。一硬一软双方各占一项，可以说平分秋色。达成协议之后，双方开始了进一步的协商，主要是解决新的DVD格式 （下转第17页）

拷贝工具集

（上）



这一期开始介绍拷贝工具。拷贝工具出台的缘由是当时DOS的全盘拷贝命令极为弱智，单驱拷一张高密盘得把盘片插进抽出许多回，一不小心便搞错。所以才有了这些高级的拷贝工具，它们一次性将整张盘的内容或读入内存，或放在硬盘的临时文件中，然后再将这些内容写入目标盘。有一些拷贝工具把整张盘的内容写入一个永久性的文件中，以方便在硬盘上原封不动地进行保存，这些文件被称为映像文件。以下主要向大家介绍那些能够制作映像文件的拷贝工具。可能会有这种情形，您拿到一堆字节接近软盘容量、后缀名相同的文件，却不知是用什么工具做的，您可能已经了解IMG是HD-COPY的杰作，而DDI则是DISKDUPE的产物，其实象这样的工具还有很多。

一、HD-COPY

（一）概述

HD-COPY是由德国的OLIVER FROM ME和KLINGESTR编写，在DOS系统下实用的软盘拷贝工具之一。它适用于一般的PC机及其兼容机，并支持鼠标。其特点是小巧而功能强大，其1.7X版长度为70496字节，而2.0a版更小，只有46938字节。用HD-COPY，一次读入软盘数据，可进行多次拷贝，制作出与源盘完全相同的多张目标盘，且实现了三寸盘与五寸盘的互拷，这与DOS的DISKCOPY比起来，优点不言自明了。另一特点是可把软盘格式化成非标准格式，并且读取这种格式的软盘不需任何特殊工具，这对于手头软盘紧的朋友来说是一大福音。此外，把软盘制成映像文件也是解决这一问题的又一方法，这在后面会提到。总之，HD-COPY是一高效、强力的软盘拷贝工具，是广大计算机用户必备的工具。

（二）界面（适合于2.0a版）

HD-COPY的界面非常友好，使人一目了然。它共分六个窗口：左侧由上至下依次为源盘（SOURCE）磁道映像、缓冲区（BUFFER）磁道映像、目标盘（DESTINATION）磁道映像、扇区分析（SECTOR ANALYSIS）；右上是菜单栏（MENU），右下是信息栏（MESSAGE）。

当选中每一个菜单条时，屏幕下端都会给出该选项的具体解释。此外屏幕右下角有提示"F1：HELP"，F1键是一个在线热键，当操作遇困难时，只要按下F1键，便会得到帮助。这些都为各项操作带来了很大方便。而且，用户有很高的中断权，利用ESC键，可随时中止当前操作或退回上一级菜单及退出HD-COPY。

（三）操作

操作主要通过菜单栏（MENU）实现。菜单的左边一列是功能菜单，右边一列是环境参数的设定及显示菜单。先来讲讲环境参数，设定不同的环境参数，是为了实现不同的拷贝方式，满足不同的拷贝要求。要修改设定，只要将光条移至要修改处，按回车键或用鼠标来实现。

环境参数

1.SOURCE DRIVE（源驱动器），设定源驱动器为

A 驱或 B 驱；

2.DEST DRIVE(目标驱动器)，设定目标驱动器为 A 驱或 B 驱；

3.AUTO VERIFY(自动校验)，设定为打开(+)，在读取数据时将自动进行校验，以保证拷贝质量；

4.FAT SELECT(文件分配表选择)，设定为开(+)，读盘时不读空的扇区，以节省时间；

5.FORMAT DEST(格式化目标盘)，设定为关(-)时，对目标盘进行快速格式化，设定为开(+)时，则进行完整格式化，设定为自动(*)时，对目标盘进行自动格式化。用户在设定时要视情况而定选择最合适的方式；

6.PASSWORD(口令保护)，要选开(+)时，在信息栏(MESSAGE)会给出提示：ENTER PASSWORD (HIDDEN)意为要用户输入口令，并且输入时每个字符用一个"*"代替而并不显示出来，输入完后按回车键，又会有提示：ENTER PASSWORD AGAIN (TO BE SURE)意为要用户重新输入口令以确认，当两次输入相同时，出现 PASSWORD ACCEPTED，说明口令已被接受，用户可以使用，同时显示(+)，否则出现错误信息，且显示(-)，不接受口令。当口令选项打开时，写目标盘同时会为它加上口令保护，被加保护的盘用其它工具包括其它版本的 HD-COPY 都不能正确的读出，提高了软件的保密性；

7.HEAD SETTLE(磁头设置)，设为开时，磁头在换道时，会延迟一点时间，以保护磁头；

8.VERBOSE MODE(冗长模式)，设为开，用户可得到更多的帮助信息；

9.EXPERT MODE(专家模式)，设定为 SAFE 方式(-)，在每次重要操作时提问；设定为 PROF 方式(+)则每次操作不提问；设定为 RISK 方式(*)，插入写保护的盘就读，插入不带写保护的盘就写(第一张例外)，这为用户在用单驱或双驱拷贝大量软盘时提供了方便，省去了按键的时间。但笔者建议用户在一般情况下还是少用 RISK 模式，因为这样很容易因失误而造成数据丢失，笔者就有过一回教训。一次为朋友做一套拷贝，由于失误，将二号源盘作目标盘塞入，当反应过来，为时已晚。这就如同傻瓜相机一样，好用，但有时又太"傻"了；

10.SOUND FX(音效)，打开时为有声，关闭时无声。

功能菜单栏

这是 HD-COPY 的控制中心。

1.READ(读)。读源盘并写入缓冲区，形成映像。读盘的同时，源盘(SOURCE)和缓冲区(BUFFER)窗口都会有直观的显示。

2.WRITE(写)，将磁盘映像写入目标盘，同时目标盘(DESTINATION)窗口也会有显示。

3.VERIFY DESTINATION(校验目标盘)，将写好的目标盘与源盘比较。

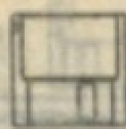
4.VERIFY SOURCE(校验源盘)，实际是将映像与源盘进行比较。3、4 两项功能，都是为了保证拷贝的正确性，制作高质量的拷贝。

5.FORMAT DESTINATION(格式化目标盘)，选择此项后，进入子菜单。子菜单第一行：VOLUME LABEL 意为为磁盘写卷标名，若显示为"NONE"表示磁盘无卷标名。第二行：NUMBER OF TRACKS(80-84)意为要用户选择磁道数，磁道数由 80 至 84。后面的七个选项就是由选定的磁道数配上不同的扇区数格式化后的容量，HD-COPY 也就是通过这样的搭配组合达到扩容的目的，当然，也可以对磁盘减容，不过一般只对稳定性差的盘才这样做，总之对用户来说，它的灵活性很大，选择余地也很大。这个功能可是 HD-COPY 倍受玩家青睐的一个主要原因。最后一行：ESCAPE(MAIN MENU)意为退出并回到主菜单。

6.PUT TO FILE(存储映像文件)，此选项的功能为把一张软盘的内容制作成一个文件，也即映像文件，存放在硬盘上，其默认的扩展名为 IMG。当用户软盘紧缺时，就可用此法将软盘空出来，待用完后再装回去。

7.GET FROM FILE(读取映像文件)从硬盘上读取 IMG 文件，再写入目标盘，得到与源盘完全相同的拷贝。

8.SPECIAL MENU(特殊菜单)选择该项后，进入子菜单，第一项 MEMORY STATISTICS 是指对缓冲区的分析，即使用的是 XMS，还是 EMS 或是使用硬盘或者兼而有之，分析的情况会在缓冲区显示出来。第二项 USE CLEANING DISK 意为使用清洗盘，HD-COPY 的这个特殊设计便利清洗磁头，更干净、更彻底，远比用 DOS 的 DIR 之类要好。第三项 SAVE CURRENT CONFIGURATION 为存储当前的配置信息，即把当前的环境参数信息写入 HD-COPY.CFG 文件，保存在同一目录中，待下次启动 HD-COPY 时就按这个文件指定的配置来设定环境。因此，用户可用任何纯文本编辑器来编辑修改这个文件，以达到设定运行环境的目的。第四项 ELIMINATE VIRUS(NEWBOOT BLOCK)意为排除病毒，这是专门对付引导区病毒的，



它通过重写引导区来达到杀病毒的目的。第五项 DISPLAY DIRECTORY 为显示源盘的目录。最后一项为退回主菜单。

9.ABOUT(有关信息),是 HD-COPY 的简要的自述性信息。

10.ESCAPE(EXIT)为退出 HD-COPY 的选项,选择此项后,HD-COPY 会提问是否确认要退出,按 Y 键则退出,按 N 键则回到原状态。

(四)补充

HD-COPY 在读写或格式化软盘时,遇到读写错误的道或格式化失败的道并不立即放弃,而是会尝试 20 次,若实在不行,才会放弃。有些零磁道坏了的盘,用其它方法都无法修复,而用 HD-COPY 却能把它格式化,当然,并不是所有的此类坏盘都能修好。

总而言之,HD-COPY 是一个非常小巧而功能十分强大的工具,只要我们合理使用它,定会为我们广大的计算机用户带来方便。 上海 张懿

二、DUP

在 HD-COPY 尚未流行之时,笔者最常用的就是 DUP 了。DUP 的全称是 THE DUPLICATOR TOOLKIT,按照惯例似乎该称其为 TDT,但几乎所有的人都叫它 DUP。DUP 由 Finot Group 制作,由于它是在笔者的拷盘工具极为稀少时唯一带有校验的程序,所以笔者对 DUP 一直极具信心,不知各位玩家对它感觉如何?

一启动 DUP,就是它的主菜单,笔者个人颇喜好这种平铺直叙式的大菜单,而不喜欢置于屏幕顶行的弹出式菜单,可能是因为这种占了屏幕正中位的大菜单更为人性化,符合使用习惯。

菜单从上到下分别是 DUP 各项操作,且听咱为您细细道来:

1.load new master diskette 装人一张新的母盘

在您按动回车时,DUP 会提醒你插入盘片,当读盘完毕光条会自动跳到下一项。

2. copy image to new diskette 拷贝一个映像到新的盘片

为什么说是拷贝一个映像呢,因为 DUP 先把源盘的内容做成一个映像文件,再写入目标盘,在拷盘同时,DUP 会自动计算拷盘的数量。

3.print labels while copying 拷贝时打印卷标

这是 DUP 较独特的一个功能,即便是在后来新出的一些拷贝工具中,也鲜有看到。在笔者的记忆中好象只在 DISKDUPE PRO 3 中具有这功能,不知是因为这个功能不太实用还是因为其它工具忽略了这一功能。笔者总觉得这一项做得较别致,给人一种多任务的感觉。

4. compare image to new diskette 比较映像和新盘

为了尽可能地防止错误,很多拷贝工具都具备这一功能,将映像与所拷的盘进行比较,也有自动计数功能。

5. format diskette 格式化磁盘

DUP 的格式化功能并不强,比起 HD-COPY 差了许多,特点是能自动计数。

6. specify image 指定映像格式

这里有三种选择,一种是将映像全放入内存,当然您得有足够的内存;一种是放入硬盘的临时文件,但当您再次读入一张盘,以前所做的映像便被覆盖了;再一种是做成永久的映像文件,将整张盘的内容以一个文件的形式存放,默认后缀为 IMG。这种映像的后缀和 HD-COPY 相同,可不要搞错哦。

7.options 参数设置

这里是关于 DUP 的一些系统设置,包括源盘、目标盘的盘符,驱动器类型,磁盘类型的设定;格式化、读盘、写盘时的校验是否打开;映像文件的存放目录;PC 喇叭的开关、格式化开关、信息显示开关。

8. question and answers 问与答

这是 DUP 作者对有关问题的解答,如果您在使用 DUP 的过程中有什么问题可看看这儿。

9. exit "The Duplicator Toolkit"退出 DUP

最后一项当然是退出喽,当然您也可直接按 ESC 退出。

关于 DUP 就介绍这么多了,这个软件在使用上还是比较方便的,虽因 HD COPY 的日益流行而备受冷落,但笔者还是十分怀念那些使用 DUP 的日日夜夜。曾有人说一首经典的老歌能让人回忆起过往的日子,对于 PC FAN 来说则是一个过去常用的好软件,能让人沉缅于往事之中。你能否回忆起那些在拷贝的同时打印卷标的日子呢? 北京 飞鸟

三、DISKDUPE

DISKDUPE 是由 Micro System Designs 公司出品,它的操作相对就要比 DUP 复杂一些,但其功能也有所增强。其实拷贝工具完全没有必要做得很复杂,象 HD-COPY 功能很强,但操作非常方便,用热键即可搞定一切,尤其是 2.0 版基本取消了次级菜单,把功能项

和参数项集中在四分之一屏中，操作更便利。

DISKDUPE 采用了下拉式的菜单，这在一段时间内极为流行。对于命令行界面来说，全屏加下拉式菜单操作是一个很大进步，但笔者认为这并不是一种最好的设计。PCTOOLS 和 NORTON 都是很好的工具程序，它们性能相近但操作界面截然不同，PCTOOLS6.0 以上版本采用下拉式菜单（象 DISKDUPE），而 NORTON 则是那种象 DUP 的平铺式大菜单，在两者之间笔者选用了 NORTON，其中的一个主要原因就是 NORTON 的操作更为方便。呀，跑题了，现在还是让我们来看看 DISKDUPE 的下拉式菜单里最常用的一些功能。

1.GO

这个选项是 DISKDUPE 中使用最为频繁的一个，其中常用的有复制(Duplicate)、格式化(Format)、比较(Compare)这三项；Clean 虽不常用但较实用，可以跑清洁片清洗磁头；Diagnostics 是对磁盘进行诊断；Copies 可指定拷贝份数。DISKDUPE 的复制包括了读盘和写盘，只要您塞入一张盘敲回车，DISKDUPE 就开始读盘，读完还是同一画面下塞盘开始写。比起 HD-COPY 的缺点是 DISKDUPE 不分青红皂白连空道也读，浪费了时间，但有个特点是能在拷贝的同时对源盘进行比较。

2.SOURCE

在此处选择源盘，源盘可选择 A：驱、B：驱，也可选择一个映像文件。

3.DESTINATION

在此处选择目标盘，同上面的选择一样，可选 A：驱、B：驱，也可把源盘的内容写入到一个映像文件，后缀为 DDI。

4.DISK

磁盘格式选择，有 AUTO、360K、1.2M 等五个选项，一般选择自动就可以了。

5.OPTION

这儿是对 DISKDUPE 的一些重要参数的设定，包括格式化选项(Format)：选择是在必要时格式化，还是无条件格式化；校验(verify)：选择是在格式化后校验还是一直打开校验；比较(compare)：在拷贝时是否进行比较。

6.SETUP

此处的主要选项包括 A：驱、B：驱的类型设置、使用的内存设置、临时文件名设置等等。以上的选项和参数大都可根据个人的使用习惯进行设定。

7.QUIT

退出 DISKDUPE。

DISKDUPE 也是一个较为流行的拷贝软件，在某段时期 DISKDUPE 曾风行一时，至今还是 HD-COPY 的强力对手。

北京　飞鸟

四、DCF

DCF——DISK COPY FAST，作者是 Chang Ping Lee。这个程序也极有特色，整个界面做得有点象 PCTOOLS，最奇特的是程序支持多达四个软驱，说实话笔者尚未用过有四个软驱的机器(甚至未曾见过)。

DCF 虽然也是下拉式菜单，但其设计却有独到之处，它有一个选项能把所有菜单都打开，平铺在屏幕上，为鼠标操作带来很大方便。

1.READ

这个功能和选择源盘一样，只不过一选完就开始读了，可选四个驱动器，也可选以前存储的映像文件。

2.WRITE

选择目标盘并写入。这儿也可选四个驱动器，并可写入至一个文件，这就是制作映像文件了。问题是 DCF 的映像文件没有默认的后缀，所以您要是把一些磁盘做成映像文件而不加个固定的后缀名，过了一段时间再见到，可能您自己也想不起那是些什么了。

3.COMPARE

在写入时，对源盘和目标盘的内容进行比较。

4.OPTION

DCF 的参数设置很方便，只需把光条移到所要改变的项，再按回车即可。

COMPARE 是控制是否比较；FORMAT 选择写盘同时格式化或自动格式化；FAST 控制读写时跳过空扇区，以加快拷贝速度；SOUND 读写结束时是否声音报警；KEY 使用鼠标控制；MENU 选择是否把菜单全面铺开，以方便操作。

5.HELP

提供详尽的在线帮助，有疑问就看看 HELP 吧。

6.QUIT

退到 DOS。

退出时请注意，如果是未注册的版本，在退出后会出一屏版权信息，这时您要仔细阅读一下屏幕信息，它会声明要按 CTRL 加一个字母才可退出，这个字母是随机变化的，所以一定要仔细看屏幕。

北京　飞鸟

五、VGACOPY

VGACOPY 是一个优秀的磁盘非 DOS 标准格式化工具。它的功能与 HD-COPY 很相似，但其 GUI 之精美，语音之迭荡起伏，实令人叹为观止！

在命令行下键人 VGACOPY 主执行文件，首先映入眼帘的是一张软件开发者的照片，背景衬以灯火辉煌的都市夜景，同时伴以一曲优美的音乐（注意：是“音乐”！不再是 HD-COPY 启动时的几个单调音符的组合，而是真正够劲的音乐）。无需声卡，更无需音箱，只用 PC SPEAKER 就能实现语音和音乐，这正是其魅力所在，也是其功力之所在！也许大家都对《黑暗之蛊》中“道森先生”的那段语音还记忆犹新吧！我可以说，VGACOPY 软件开发者在这方面的造诣丝毫也不逊色于《黑暗之蛊》。

回车以后，进入程序的主画面，是类 WINDOWS 界面，且可下移（其主画面分上下对称的两屏），其按钮(BUTTON)做得很漂亮，立体感挺强，点之还颇有动感。屏幕下部的窗口起先会显示一些配置及其状态，按任意键清除，以后用以显示一些读写的 MESSAGE。上部是一些 BUTTON，用以选择驱动器号、磁盘类型、源盘/目标盘及决定读写或格式化操作。

它的操作很容易上手，鼠标、键盘均可，不过用鼠标更为方便——左键一点 BUTTON 即可执行对应操作，但用键盘亦可，F1～F12 各有不同功能，且可按同亮显字母对应的键执行各种操作，如按 R 键执行 READ 操作，按 W 键执行 WRITE 操作等，而且按任一按钮都有语音。当你按下 Q 键选择了 QUIT，你将听到一声极恐怖的叫喊声。

驱动器可选 A：驱、B：驱，分别按 A、B 键即可选择；至于源盘/目标盘，3 寸/5 寸就要根据自己机器的情况而自行决定了。VGACOPY 支持从 1.2 到 2.88M 多种格式，但 5 寸高密盘最多只能格到 1.48M，3 寸盘最多能格到 1.68M，切不可贪心！笔者有一次曾将一张 3 寸盘格为 2M，喜出望外！当下将 800 Ⅱ、FDREAD 和 VGACOPY 等手头所有的读盘工具都驻留了，结果一读盘，却是“SECTOR NOT FOUND”！

VGACOPY 也可象 HD-COPY 一样将软盘上的数据在硬盘上生成映像文件，不过它的文件后缀是 VCP。唯一令人不满意的是，要使用该项功能，就必须在启动 VGACOPY 时，在命令行键人 VGACOPY 〈FILENAME〉 [.VCP]，要使用时还需用它所带的 VCP2DISK 将其转人磁盘中，而且在读、写盘或格盘时，随着一声叫喊声，屏幕一黑，没有任何提示，使人难以判断是在正常工作还是死机了！格完后一阵恶作剧的笑声，回到主画面，才使人意识到它是在工作。

值得一提的是，VGACOPY 还有一项 INFORMATION 的功能，能在底部的 MESSAGE 窗口以不同色彩显示当前盘的目录，HD-COPY 虽也有相似的设计，但 VGACOPY 在这一点上无疑比 HD-COPY 做得更好。

顺便说一句，以上拿 VGACOPY 同 HD-COPY 比较，说明 VGACOPY 的种种优越性，并不是说 HD-COPY 不好，其实两者各有千秋。不过，如果你追求的是强劲的功能和完美的听觉享受的最佳结合，不妨一试 VGACOPY，It's powerful！

云南　王文友

（上接 12 页）的命名以及双方在其中的具体技术的含量和技术的移植等问题，并开始为 DVD 的成品化和今后的生产计划进行商讨。双方一致同意在 1996 年下半年之前形成批量生产能力，东芝则更是单方面许诺将在 1996 年达到几十万台的生产水平。这样长达八个月之久的格式之战就此停息。按照新规格，新光盘的标准容量是单面 4.7G，能以高于 LD 的画质记录将近 135 分钟的电影，并可以存储 3－5 种语言的配音和相应的字幕信息。在音频方面，将采用英国杜比实验室(DOLBY LABS)的杜比—AC3 环绕声编码系统，这是比卢卡斯影视公司（LUCASFILM）所开发的 THX 更为优秀的环绕声处理系统，当然也可以用更高的采样频率和更多的 Bit 数位录制更为 Hi－Fi 的纯音乐节目。而 4.7G 的容量对于计算机的发展也是极为诱人的，因此可以说新的光盘规格已基本满足了各方面的要求，而在价格方面据说与电影录像带相差不多，其播放设备的价格在 500－1000 美元之间。此外，还将生产更高容量的双面 DVD 光盘，容量有 9G、10G、18G 三种以满足计算机业海量存储的需求。因此，新的光盘规格发布之后，得到了两大业界的普遍欢迎，其前景是十分光明的。

在今年年初举办的 96 年世界消费电子设备大展上，索尼、三洋、松下、东芝、三星、夏普等电子公司都展出了自己的 DVD 样机并播放了几个影片的 DVD 版本，其图像和音响效果给人留下了极为深刻的印象，不少人对其大加赞扬，更有人认为，现在的 VCD 只不过是一过渡性产品，如果东芝公司的许诺能够实现，那么不久定会被 DVD 所取代。由此可见，DVD 已得到了世界的认可，但由于技术和其它方面的种种原因，现在仍没有大批量的生产。然而，大多数人都相信 DVD 定会成长起来，最终成为下一代标准的存储媒介。

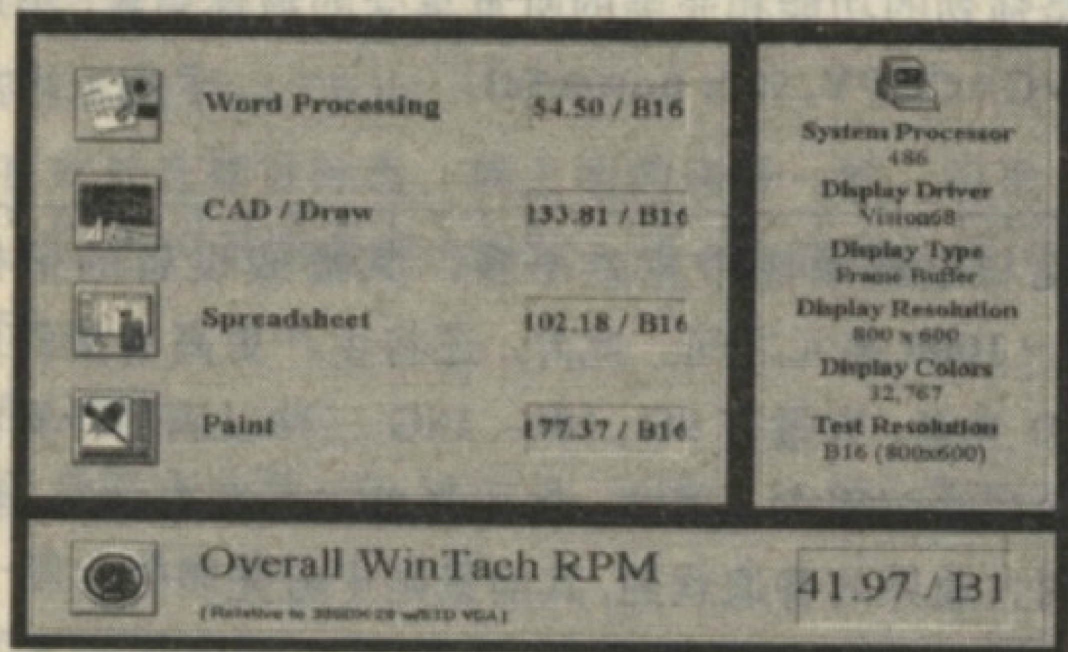
电脑测试工具(五)

北京　李鹏

十一、WinTach

上期说过 QAPlus/ WIN 无法测试基于 WINDOWS 的显示速度等特性。WindSock 和 WinTach 则能很好地测试 WINDOWS 环境下的图形显示。TEXAS INSTRUMENTS 的 WinTach 1.2 虽然只有二百余 K，但却是很流行的 WINDOWS 显示测试工具，似乎许多国外杂志搞的小评测都喜欢将它和其它的测试工具混合使用。为什么这样呢？因为它能在没有 PAINT、CAD 等软件的情况下进行 WORDPROCESSING、CAD/DRAW、SPREADSHEET、PAINT 的模拟评测并给出分数。对于用电脑进行这类复杂且高要求工作的用户来说，这正是最重要的，而且用户在选购电脑时不需花大量的时间来安装自己常用的软件(而且经销商让不让装还得另说)，只需直接运行此软件就能得到和其它电脑的一个比较，真是方便之至。

进入 WinTach 后屏幕会被分为三部分，左上是四个单项测试的图表，从上至下依次为 WORDPRO-



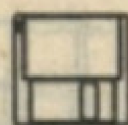
CESSING、CAD/DRAW、SPREADSHEET、PAINT，单击相应图标即可开始测试，给出单项评分；右上是当前显示分辨率、色彩和电脑类型(WinTach 1.2 版不能认出 PENTIUM，不过对于图形测试软件来说，并不是大问题)等，可以通过菜单中的 RESOLUTION 选项来调整分辨率；下方是 OVERALL(综合评测)，单击它即可开始上述四项测试，并给出单项评分和综合评分。许多读者最关心的是能不能在 WINDOWS 95 下进行测试，WinTach 可以在 WINDOWS 95 下使用，不过由于该版本不是为 WINDOWS 95 而设计的，所以可能无法测试出它的优越性能。但同样的配置在 WINDOWS 95 的得分要超过 WINDOWS 3.XX 很多，看来 WINDOWS 95 的显示性能确是有了很大的改善。

十二、WINBENCH 95

WINBENCH 95 是由 ZIFF-DAVIS PUBLISHING CO.(ZIFF-DAVIS 出版公司，以下简称 ZD)推出的 PC 机测试软件。ZD 成立于 1981 年，先后发行了 PC MAGAZINE(《个人电脑》)、PC/COMPUTING(《电子与电脑》)、PC WEEK、WINDOWS SOURCES、COMPUTER SHOPPER、COMPUTER LIFT 等多种杂志。它的成功主要依靠于它所进行的产品比较评论(COMPARATIVE PRODUCT REVIEWS)。翻开它的杂志，该公司的实验室对芯片、显示卡、打印机、网络、电脑整机等项目的评分、比较和测试比比皆是。从 1984 年起该实验室就为 PC 工业设定了一系列的测试标准。由于它的独立性，所以广泛受到各界人士的信赖。ZD 推出的专业水平的测试软件 WINSTONE 95 和 WINSTONE 96 已成为衡量电脑综合性能的新一代标准。

WINBENCH 95 1.0 的全称是 ZIFF-DAVIS WINBENCH 95 VERSION 1.0，虽然比不上 ZD 的 WINSTONE 有名气，但是更适合个人用户的使用。这里的 95 是指它是 1995 年推出的，而不是为 WINDOWS 95 设计的版本。ZD 似乎喜欢用年份来为产品命名，WINSTONE 也是如此。这种方法更加商业化，连微软最近也开始使用，例如 WINDOWS 95 和 OFFICE 95。

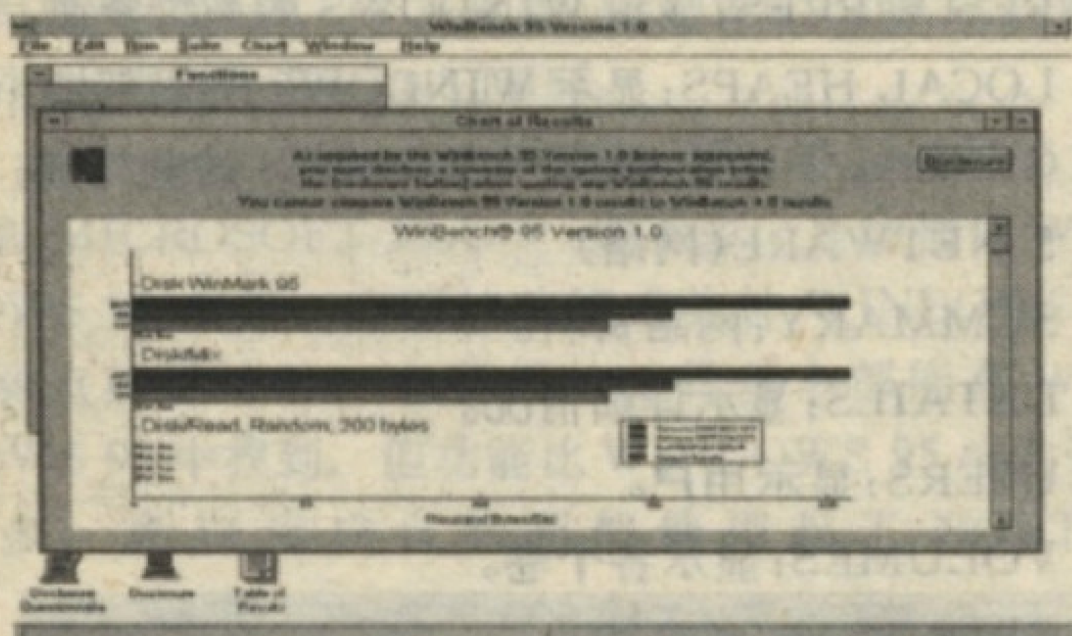
既然叫 WINBENCH，自然是在 WINDOWS 下使用的，所以和 DOS 版的 PC BENCH 有很大的不同，例如 DOSMARK 已改为 WINMARK(CPU、显示设备、磁盘三项基于 WINDOWS 环境的加权得分，反映电脑运行 WINDOWS 应用程序的整体性能指标，该指标可与其它电脑进行比较)。既然是在 WINDOWS 下运行，自然要用 386 以上的机型、4M 内存。其实它和多数的



WINDOWS 应用程序一样，对内存有着执着的贪婪，内存越多效率越好。它能运行于 WINDOWS 3.1、WINDOWS 3.2、WINDOWS FOR WORKGROUPS 3.1、WINDOWS FORWORKGROUPS 3.11、WINDOWS NT 3.1 和 OS/ 2 2.1 下，要求底层系统是 Novell DOS7 或 MS-DOS 5.0 及其更高版本。另外，由于是基于 WINDOWS 的图形界面，所以要求显示卡能支持 VGA 的 640×480 或更高的标准。当用户运行 WINMARK 时要有 41M 以上的空余硬盘空间。在 WINDOWS 下双击 WINBENCH 的图标即可启动 WINBENCH，如果想从 DOS 下直接启动 WINBENCH，可键入：WIN C:\ZDBENCH\WB95\WB95.EXE AUTO C:\ZDBENCH\WB95\batch（假设 WINBENCH 是安装在 C:\ ZDBENCH 下）。如果不想再使用 WINBENCH 95 了，可以用它所生成的 UNINSTALL 图标拆除。

启动 WINBENCH 出现的主界面很简单。中央是测试项目，下方是几个功能图标，可以通过测试项目中的选项调用。测试项目有以下功能：

ABOUT WINBENCH 95：WINBENCH 95 版权



信息。

RUN：运行测试。可以选择进行所有测试（ALL TESTS）、所有 WINMARK 测试（ALL WINMARKS）、磁盘测试（DISK TESTS）、显示设备测试（ADDITIONAL GRAPHICS TEST）、显示设备的 WINMARK 测试（GRAPHICS WINMARK 95）、磁盘的 WINMARK 测试（DISK WINMARK 95）、GWM 测试（GWM TESTS）、SELECTED（设定以上测试的内容）。

SAVE：将测试结果存盘。WINBENCH 95 将测试结果保存在数据库中，便于用不同的配置对同一电脑进行测试和比较，也可作为和其它电脑比较的依据。

COMPARE：以统计图表方式表示此电脑和 WINBENCH 95 所带的其它几种名牌电脑的性能，最多能同时比较四部电脑。WINBENCH 95 的用途本来是比较各个厂商的电脑整机性能的，不是为了测试自己组装的电脑是否有问题，所以在这方面功能稍弱。

HELP：WINBENCH 95 帮助信息。

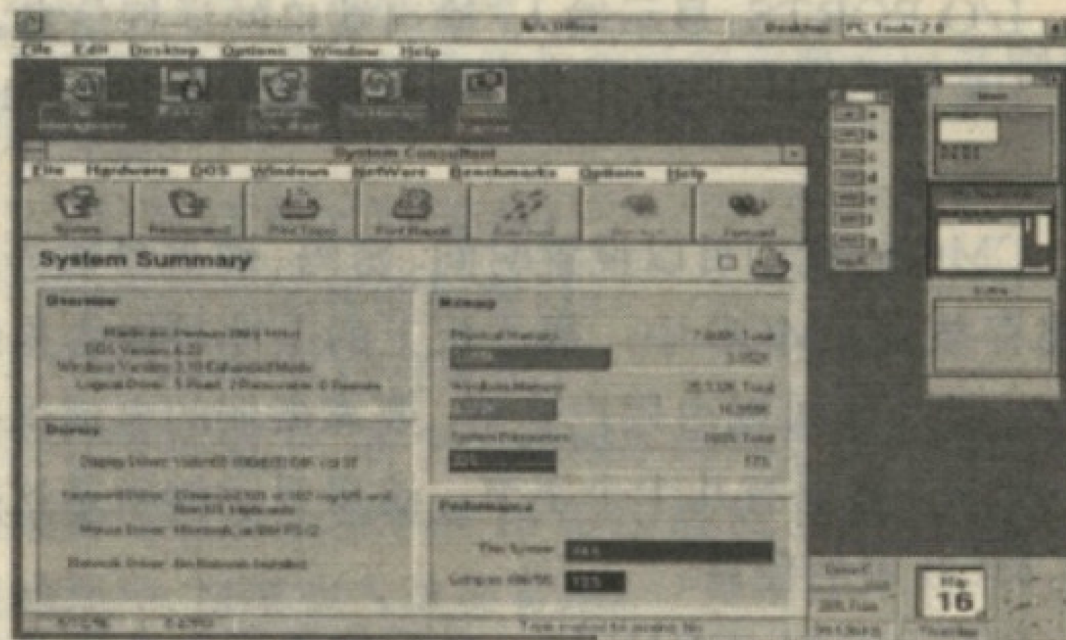
EXIT：退出 WINBENCH 95。

别看 WINBENCH 95 只有这几个图标，但它测试的精度和项目都是十分惊人的，这点仔细看看 SELECTED 就会明白。这个工具比较适合进行综合评比。

十三、SYSTEM CONSULTANT

您用过 PCTOOLS FOR WINDOWS 2.0 吗？这个东西能给 WINDOWS 加上一个外壳（SHELL），将您的 WINDOWS 改得面目全非，对于用惯了 WINDOWS 标准界面的用户来说真是一场噩梦，不过总的来说还是弥补了 WINDOWS 的许多不足。这是一个集成软件包，包含许多常有的工具，SYSTEM CONSULTANT（系统顾问）就是其中的一个系统测试工具。这个工具被用来代替原来 PCTOOLS FOR DOS 中的 SYSTEM INFOMRATION(SI.EXE)，它能够认出 PENTIUM 芯片。

在 PCTOOLS 2.0 的窗口双击 SYSTEM CONSULTANT 图标即可启动它，首先出现的是它的主界面。菜单下方是七个工具条（TOOLBAR）；再下方是 SYSTEM SUMMARY（系统信息），分成



OVERVIEW（概观）、DRIVERS（WINDOWS 系统设定）、MEMORY（内存）和 PERFORMANCE（性能）四部分；最下方是显示时间等信息的状态行（STATUS BAR）。在系统信息栏中有许多蓝色的单词，单击此单词即可进入相应的项目，在这些项目中又有相关的项目可以进入。这种设定就象 WWW 的字中有字，让用户使用起来轻松自如，但不太容易找到需要的项目。如果搞不清自己的位置了，可以用上方的七个快捷按键在各级项目之间切换，这个设计类似于 NETSCAPE 的交互式

操作。单击 SYSTEM(系统信息) 可直接返回一开始时的系统摘要画面;RECOMMEND (系统分析)开始进行系统分析，可以提出当前的系统需要校正哪些错误(例如 SYSTEM.INI 中有哪些不当的设置)，单击 DO IT 会进行校正，UNDO 恢复原来的设置;PRINT TOPIC(打印专项) 会打印当前的主题;PRINT REPORT (打印报告)能将所有测试结果输出到打印机;单击 BACKTRACK (返回) 可返回到刚才的项目;REVERSE(后退) 会进入上一个项目;FORWARD(前进) 会进入下一个项目。如果想直接进入某一项测试，可以通过最上方的下拉式菜单进入，它包括以下内容:

1.FILE(文件)

SYSTEM SUMMARY:系统信息，即工具条中的 SYSTEM。

RECOMMENDATIONS:系统分析，即工具条中的 RECOMMEND。

PRINT CURRENT TOPIC:打印当前项，即工具条中的 PRINT TOPIC。

PRINT REPORT:打印测试报告，即工具条中的 PRINT REPORT。

EXIT:退出。

2.HARDWARE(硬件)

SUMMARY:显示 CPU 型号、显示卡、系统时间、总线、内存、软驱、硬盘等硬件的简要信息。

VIDEO:显示显示卡的详细信息。

I/O PORTS:显示输入/输出端口的详细信息。

KEYBOARD/MOUSE:显示键盘和鼠标的详细信息。

CMOS:我们可以设置时间、密码、硬盘参数等系统信息存放在 CMOS 中，靠主板上的电池或电容来维持记忆，CMOS 可以由用户变更，要靠微弱的电流保持记忆，所以一般只有几十个字节。这里显示的就是这些存于 CMOS 中的信息。

PHYSICAL DRIVES:显示物理硬盘和硬盘分区表。

LOGICAL DRIVES:显示各个逻辑盘符所代表的驱动器类型，包括软驱。

3.DOS(磁盘操作系统)

SUMMARY:显示关于 DOS 内存、配置的简要信息。

VIEW CONFIG.SYS:显示、编辑 CONFIG.SYS。

VIEW AUTOEXEC.BAT:显示、编辑 AUTOEXEC.BAT。

SOFTWARE INTERRUPTS:显示当前 DOS 软件中断向量。

HARDWARE INTERRUPTS:显示当前 DOS 硬件中断向量。

ENVIRONMENT:显示 DOS 环境，即 DOS 内存变量。

MEMORY MAP:显示 DOS 内存映射。

4.WINDOWS(窗口)

SUMMARY:显示各种 WINDOWS 资源的简要信息。

VIEW WIN.INI:显示、编辑 WIN.INI。

VIEW SYSTEM.INI:显示、编辑 SYSTEM.INI。

VIEW WNSUER.INI:显示、编辑 WNSUER.INI。

VIDEO CAPABILITIES:显示显示设备的性能。

PRINTER CAPABILITIES:显示打印机的性能。

CLASSES:显示 WINDOWS 活动程序。

RESOURCES:显示 WINDOWS 的系统资源。

LOCAL HEAPS:显示 WINDOWS 的局部堆。

GLOBAL HEAP:显示 WINDOWS 的全局堆。

5.NETWARE(网络)

SUMMARY:网络资料。

DETAILS:显示详细情况。

USERS:显示用户。

VOLUMES:显示各个卷。

GROUPS:显示各个组。

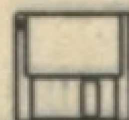
6.BENCHMARKS(评分)

CPU SPEED TEST:测试中央处理器速度。以统计图的方式列出测试结果，分别与 IBM AT/8、COMPAQ 486-50 进行对比。

DISK SPEED TEST:测试硬盘速度。可以在右上角的 DRIVE 框中选择哪个要测试的物理硬盘。单击下方的 START 开始测试;STOP 停止测试;GRAPH 以统计图表的方式列出综合测试结果，仍是与 IBM AT/8、COMPAQ 486-50 进行对比。测试内容包括 BIOS SEEK OVERHEAD(磁头归位)、TRACK-TO-TRACK SEEK(直接寻道时间)、AVERAGE SEEK(平均寻道时间)和 DATA TRANSFER RATE(数据传输率)。

NET SPEED TEST:测试网络速度。

7.OPTIONS(配置)



CUSTOMIZE：包含TOOLBAR(自定义工具条)、MENU(自定义菜单)、SHORTCUT KEY(自定义快捷键)、ALL(包含前三项)四项，可以配置出适合自己的界面。

STATUS BAR：设置是否显示状态行。

TOOLBAR：设置是否显示工具条。

TOOLBAR STYLE：设置工具条的显示状态，例如光显示文字还是显示图标。

8.HELP(帮助)

CONTENTS：PCTOOLS的帮助信息。

SEARCH FOR HELP ON：搜索关于XX的帮助。

HOW TO USE HELP：如何使用帮助。

ABOUT SYSTEM CONSULTANT：版本信息。

总的来说这个工具很易于使用，但功能不多，主要起显示各项资料的作用。

十四、System Information

这次介绍的System Information 9.0是Symantec公司的Norton Utilities for WINDOWS 95工具包中的一个软件，也就是说这是一个专为WINDOWS 95所编写的测试软件。除了是WINDOWS 95的32位版本之外，当然也认识PENTIUM。

Norton Utilities for WINDOWS 95这类第三方软件和MICROSOFT PLUS！差不多，是为强化WINDOWS 95在某一方面的功能或弥补WINDOWS 95的弱点而设计的。它所带的工具基本都能在WINDOWS 95中找到，但功能比WINDOWS 95中的强大得多，所以用户自然而然地用起了NORTON



SMARTERASE、SPEEP DISK、NORTON SYSTEM DOCTOR、SPACE WIZARD。

System Information的WINDOWS 95版比早先的DOS版和WINDOWS版有了很大的改进，例如鲜明的WINDOWS 95卡片式选单和树型结构，用过DOS版SYSINFO的人一定认不出这就是当初那简单的小东西。System Information的主要功能是报告当前系统的各项配置，和PCTOOLS FOR WINDOWS 2.0的SYSTEM CONSULTANT一样，主要是帮助用户了解自己的电脑。

启动System Information后出现的是一个简洁的界面，上方是SYSTEM、DISPLAY、PRINTER、MEMORY、DRIVE、INPUT、MULTIMEDIA、NETWORK这8个卡片式选单，中间是当前所用选单内容，下方是5个命令控制键。中间的内容分成两部分，如果是中文WINDOWS 95，有些选项会用中文表示；左边是当前的系统信息；右边是除了SYSTEM是固定的列表外，都是一个树型结构，极为类似WINDOWS 95的系统项中的设备管理，可以通过点击打开下一层选项，功能上也十分相似。System Information的各类选项极为全面，有许多平时很少注意的专业之处。

1.SYSTEM(系统)

显示电脑的主要设备性能，分成两项。HARDWARE(硬件)项包括PROCESSOR(处理器)、MATH SUPPORT(数学协处理器)、BIOS(基本输入输出系统)、BUS TYPE(总线，不包括局域总线)、PORTS(端口)、MEMORY(内存)、FLOPPY DISKS(软驱)、HARD DISKS(硬盘)、MULTIMEDIA(多媒体部件，包括声卡和光驱)、VIDEO(显示卡)；OPERATING SYSTEM(系统)项包括WINDOWS(窗口版本，居然将WINDOWS 95认成WINDOWS 4.0)、DOS(磁盘操作系统版本，说WINDOWS 95带的DOS是7.0片)、NET CLIENTS(网络)。这里报告基本性能，但不能深入了解和更改。

2.DISPLAY(显示设备)

显示器和显示卡的性能和驱动程序版本以及刷新、扫描等性能。

3.PRINTER(打印设备)

打印机的性能和使用端口。

4.MEMORY(内存分配)

多任务环境下，各个活动程序的内存使用状况。它可以报告当前活动程序是16位还是32位编码，是什么类型的程序，对编程人员很有用。

5.DRIVE(驱动器)

软驱和硬盘各个逻辑分区的子目录和文件所用的空间。

6.INPUT(输入设备)

键盘和鼠标的各项性能。

7.MULTIMEDIA(多媒体部件)

MIDI、摇杆、音源的输入输出端口及其性能，还有挂在WINDOWS 95下的MIC驱动程序版本及用途。

8.NETWORK(网络)

局域和广域网的性能(如果有网络的话)。

北京 张代奇

驾驭(上) NORTON UTILITIES

也许你对工具软件有一种高不可攀的感觉，从而形成一种条件反射：工具软件我不会用，它对我也没有多大用处。其实这种想法失之偏颇，它同你硬盘中所存在的游戏软件、系统软件一样，都可以带给你极大的帮助以及乐趣，关键是看你如何去对待它！中国禅宗的和尚有一句禅语："平常心是道"。若我们怀着对工具软件并不畏惧的心情，通过一个正确、简洁的方法，认识某一个软件的表面和内涵，从而能够正确地驾驭它，使它为你效力，从中得到它的惠处，这才是真正的通向成功之路。

"一个人并不是生来要给打败的，你尽可以把他消灭掉，可就是打不败他。"——海明威《老人与海》。

这句话后面有一个很感人的故事，说的是一个人如何战胜困难的事。其实这个故事离我们并不遥远，也许近在眼前。我们每天都和计算机打交道，所以难免发生诸如数据丢失或硬盘不能启动等不愉快的事。但我们不能因这些事就停止使用电脑，也不便因此就格式化硬盘，因为我们的硬盘中都存着许多重要的数据，哪怕仅仅是几个你喜欢的游戏。若你想既能迅速地恢复正常，又不费太多力气的话，你就启动 Norton Utilities(诺顿实用程序)。

一、安排好你的系统

(一)安装 Norton Utilities

其实 Norton Utilities 对你的要求并不高，286 就可以了。当然你得拥有大约 10MB 硬盘空间来存放它，如果有个鼠标就更好了。把一号盘放入软驱，键入 Install 后，选择 Full Install(全部安装)，在指定路径后，就开始自动安装。

在安装完毕后，需要你存储系统文件。这里有必要改动一下，因为我们不需要每次开机都运行 NDD，所以你按屏幕右上角的 Preview 键来修改 autoexec.bat 文件。

把光标条移到文件最后行的红色字符串上。(NDD C:/Q)按 DELETE 按钮，将其删除，然后 OK。

下面的工作最有意义！制作急救盘(Create Rescue Disk)。它会在软盘上保存 MS-DOS 的三个系统文件。你不知道？那可太不应该了！请记住：是 COMMAND.COM、IO.SYS、MSDOS.SYS。因为后两个文件是隐含的，所以你用 DIR 命令无法列出。当你的系统无法启动时，急救盘就有用了。所以这一步一定要进行！这张急救盘中还存放着你的 BOOT 区记录、分区表、CMOS 信息和 Norton 的一些重要工具。在上述这些重要数据遭到破坏时，你就能用急救盘把系统恢复如初。好了，现在按回车，Norton 已替你办好了一切。

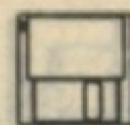
还要提一下，Norton 在 Windows 中还要安装两个程序组，分别是 For DOS、For Windows 的两组程序。你只要在系统重新启动后，再启动 Windows，Norton 便会自动为你安装好它们。

(二) Norton 控制中心(Norton Control Center)

这是个很有趣的地方。这个中心的控制范围大大超出了 Norton 的范围。下面介绍几项比较实用且可行的选项：(启动命令：NCC)

1. DOS 颜色(DOS Colors)：也许很多人并不喜欢总是黑白的系统提示符。换个颜色如何？在这里有许多前背景供你选择。你可以在 Text Color(文本颜色)框中挑选一种你喜爱的字符、背景颜色，并且还可在旁边的 Border Color(边框颜色)框中选择是否为整个 DOS 屏幕加一个边框，若不习惯的话，就以黑色为边框，即无边框。最终屏幕效果在样品框中马上就能看到。最后按 OK 键，告诉 Norton 你的要求。

如果你调乱了颜色，又无法弄回去的话，请不要着急，你只要按 Default 键，一切就能复原。怎么样，是否



象在变魔术?

慢着，如果你想让这个选项确实发挥作用，那还需在Config.sys文件中加入一行：

Devicehigh=c:\dos\ansi.sys

Ansi.sys是一个视频设备驱动程序，只占4K内存，必须由它来帮助NCC完成颜色功能。

2.视频模式(Video Mode)：你是否想过用一屏显示50行的DOS?这里满足你的梦想。它的选项很简单：25行、40行、50行(必须为VGA)；单色、彩色。按OK，马上改变。

3.鼠标速度(Mouse Speed)：

通过它可以很方便地设置鼠标灵敏度。你用鼠标拖拉游标，然后单击OK。不过Norton初始的鼠标速率是可以接受的，一般不用改变。

4.设置日期及时间(Time and Date)：

这就是DOS命令中Time和Date两个命令，不过在这里只需按+、一号来调整。

在设置完成后，别忘了存盘：选菜单中存盘命令，把你的选项存起来，然后再离开NCC。(如果你的存盘文件不在Norton子目录下，请把它拷贝过去)如果你希望你的选项在每次开机后都起作用，那么在Autoexec.bat中必须加上一句：

NCC \NU\Filename/set。

Filename是你的存盘文件名。

(三) Norton Config(Norton配置)：(启动命令：NUCONFIG)

它和NCC不一样，它的主攻方向是Norton本身系统配置。主要有以下功能：

视频和鼠标、打印机设置、临时文件路径、密码设置、定制启动程序、菜单编辑、替换文件名。

这里面有几项比较实用。比如启动程序项(Startup Programs)：你通过它可以向Config.sys文件中挂上Norton的一些应用程序，如NDos、Image (镜像)、Ncache、DiskMonitor(磁盘监视)。只要双击程序项，使其前面有一个标记，然后单击OK即可。

替换文件名(Alternate Name)也是一项实用功能。它把几个长文件名换成两字符文件名，比如Speedisk换成SD，FileFind换成FF，SafeFormat换成SF或Format，这样既能快速启动程序，又便于记忆。

最后要说的是Norton的启动菜单。它就象一个总指挥部，所有Norton程序都可以通过它来启动。在DOS提示符下键入：Norton，便启动了Norton的启动菜单。在这里你可以通过移动光标键来启动任何Norton应用程序!

二、防患于未然

所有灾难的发生都是有原因的，如果我们不想尝到苦果，那就必须尽早预防!

(一) Rescue Disk(急救磁盘)：(启动命令：RESCUE)

如果你在安装Norton时没有制作一张急救盘，这是一个补救的机会。提醒最后一句：这是你的一根救命稻草!

当你的计算机的CMOS因电池掉电而全部消失；当你打开机器却无法正常引导，只给出Bad or missing command interpreter(坏的或丢失的命令解释器)，或Insert system disk and press Enter(请插入一张系统盘并按Enter键)这两句冷冰冰的话时，若你手头上没有这样一张盘，你只好……

那做这样一张盘是否很难? 不，只要按回车就行。你现在就应启动Rescue Disk。你看到的画面只有三个选项，Create(建立)、Restore(恢复)、Cancel(取消)。建立是为聪明的你准备的，恢复是为万一准备的，取消嘛恐怕是为不听劝告的冒险者准备的。现在按下Create键，然后选定启动盘。你不必改变它的缺省选项，只要把盘放进驱动器，再按Create键，就万事大吉喽!你将看到许多东西被陆续备份到了你的盘上，从此你再也不用怕你的硬盘无法引导了。

天啊!我的硬盘无法启动了!!!没关系，你有急救盘。用那张盘启动机器后，并且键入Rescue/Restore，回车。你会看到另一幅屏幕，选择你所需要恢复的信息，例如CMOS、BOOT记录或分区表。如果你看到Invalid Setup则是需要恢复CMOS Information；若是Bad or missing command interpreter、Insert system disk and press Enter便应该恢复Boot Records，若是Bad File Allocation Table出现，表明你该恢复Partition Tables。假如你实在无法确定该选哪一个，那就统统恢复，恢复到完全初始的状态。

恭喜你拥有了自己的方舟，再也不用怕洪水猛兽。

(二)Image(镜像)：(启动命令：IMAGE)

Image就象你的档案一样，用最简单的形式记录你硬盘中现在的状态。但是你永远也看不懂它，因为只有NDD(磁盘医生)、UNFORMAT、UNDELETE用得到它。如果出现意外情况，想把硬盘准确地恢复到原状态，那么就应该在每次启动时为硬盘加上镜像。一般来说，C盘中重要文件较多，把C盘做镜像就可以了。

不知你注意到了没有，在安装的时候，安装程序已自动地把镜像加入到了Autoexec.bat文件中。你每次启动都应能看到一段关于Image的信息，它在C盘中以名为Image.dat的文件名存在。虽说用DEL命令不能删除，但你用PCTOOLS时可要小心别把它删掉了。

若你想手工启动，命令格式如下：

Image C:　　为C盘做镜像文件，如为另一盘做，则改变驱动器号。

Image C:/NOBACK　　因每次运行Image都会出现一新的Image.dat，旧Image.dat文件改名，成为备份文件。若你不想要备份文件，那么就加此选项。

Image C:/OUT　　不显示Image信息。

其实SmartCan的灵巧之处在于它能保存被删除文件很长一段时间不被别的文件覆盖，从而能恢复许多天前删除的文件，甚至整理磁盘后也能恢复被删除的文件。如果想让它发挥最大的功用，那最好每次开机都把它调入内存。

你可以把它放入Autoexec.bat文件中：在最后一行加入“SmartCan”。它只占用10K内存。若用LH命令把它调入高端，那将不占用基本内存。

它初始只保护*.TMP、*.SWP、*.INI这三种文件，前两种是临时文件。这大多是为了系统突然崩溃而准备的。在其工作时，它会在硬盘上开2M硬盘空间，以存放被保护文件，在缺省情况下，它保存5天，然后不断吐故纳新。不过这一切你都可以干涉，比如你只想保存后缀为*.my的日记文件，则在File Extensions项中，只写“*.my”，SmartCan给了你最大的自由。

如果在某种情况下，你想关闭SmartCan，比如重新安装某个大型软件时，可暂时关闭它，在DOS下键入：SmartCan/off并回车。重新打开SmartCan是：SmartCan/on并回车。

很长一段时间了，你不想清理你的仓库吗？SmartCan也允许你这样做。进入SmartCan后按Purge键，如果你有被保护文件的话就能看到被SmartCan保护着的已删除文件，然后通过Purge键，就可将光标所在的文件扫地出门。

如果你经常马马虎虎的话，那么最好留下它。

（四）Disk Monitor（*磁盘监视器*）：（*启动命令*：DISKMON）

Monitor的另一个意思是班长。在一个班中，班长起着监督作用，什么应该做，什么不能做，他都能严格地监督和帮助你。不想让你无纪律的硬盘有个班长吗？

Disk Monitor有三个功能：

1. 磁盘保护（Disk Protect）：此功能象给硬盘加了一个防护罩，在进行所有写入操作时，Disk Monitor都可以向你汇报，比如拷贝、删除等。当然，利用这个特点，你也可以进行病毒防护。因为病毒感染你的文件时，要给文件附加上一段代码，然后等你每次运行文件时，必然运行病毒代码从而进行各种破坏。所以如果在病毒向你的文件写入代码时，Disk Monitor向你询问，是否进行磁盘写入操作的话，你也许可以防止病毒的感染。但是Disk Monitor有局限性，因为它不是一个病毒防护软件，所以它不能有效地分辨是病毒在写入文件，还是文件正常运行写入。所以你最好的方法也许是利用Disk Monitor锁住硬盘上的系统区及重要文件，然后进行有写入可能的操作。

具体操作如下：进入Disk Monitor后，按Disk Protect键，进入磁盘防护功能。在磁盘防护选单中，你可选择：保护系统区、保护文件、保护系统区及文件、保护整个磁盘。文件的选择是按后缀来选择的，正常的选择是保护系统区。当然你也可以改变选项，如保护全部后缀为GZH的文件，最后按ON键，打开保护。

当你打开保护后，如果被保护的文件或区域遇到写入请求，那么它会显示一个对话框，问你是否写入，或者关闭保护，你根据情况选择就可以了。

这里还要说一下，保护系统区及系统文件已属足够，除非你需要进行特殊操作，否则不要保护别的可执行文件。因为一部分可执行文件在执行过程中要写入一些数据，如果你不熟悉他们，你会误以为它们染毒，从而怀疑它们，这就会引起虚惊。

2. 磁盘灯（Disk Light）：

你的机箱放在柜子中？你每次为看硬盘是否工作，都要低头弯腰？如果是这样的话，这项功能也许对你有用。它在磁盘进行读写操作时，在屏幕的右上角显示当前工作的盘和读写状态。

具体操作如下：进入Disk Monitor后，按Disk Light键。进入Disk Light屏幕选单后按ON键，就打开了磁盘指示灯。关闭即按OFF键。

3. 停放磁头（Disk Park）：你的硬盘需要停车场吗？如果不，请不要理会它（这项是为早期的硬盘而设定的，而现在硬盘的磁头一般都有自动复位功能，所以此项功能实际意义不大）。

（五）DiskReet（*磁盘保密*）：（*启动命令*：DiskReet）

进入DiskReet后，选择File菜单中的Encrypt项，然后在Files栏中选择一个文件，或直接输入欲加密的文件名。完毕后按OK键。之后出现Encrypt a file对话框。在此你可在To:栏中输入加密后的文件名。在其下输入两遍密码(要大于、等于6个字符)。最后按OK键，加密文件便作好了。如果要把用DiskReet加密的文件解密的话，就选择Flie菜单中Decrypt项，之后选择欲解密的文件，而后输入密码，文件被复原。

这是一个为文件进行保密的装置。它就象一个保险柜一样，可以绝对有效地保护住你的文件不被别人偷看和使用DiskReet也提供了磁盘加密功能，但用的人不多。在此只讲对文件的加密、解密。

最后要提醒的是，你的密码不要太长，也不要太大众化。否则不是你自己忘记便是被别人轻易地窃取。假如你忘了密码又没有此文件的备份，那这个文件你也许永远无法找回来了。

(六) Wipe Info(擦除数据)：(启动命令：WIPEINFO)

我琢磨了许久，才把它放到"防患于未然"这一章。因为Wipe Info和以上的软件并不一样。它防的是：别人窃取你欲保密的文件！为什么会发生这种事情？因为DOS删除命令DEL，并非是把文件从硬盘上彻底删除，正因为如此，才有了恢复删除软件：UNDELETE、UNERASE等。它们找到那个标记，恢复文件。但是若此文件被删除后，又有新的文件建立，正好覆盖了被删除文件的所有区域，则被删除文件便永远无法恢复。这就是有人说的巧防恢复删除法。如果你欲删除文件具有保密性，或关系到你个人隐私，那最好不用DEL，改用Wipe Info。因为用它你可以按美国国防部的删除标准删除文件——向那个文件所在的地方来回来去地写三遍0、1或者更多遍！那样就是耶稣再世也无能为力。

具体操作如下：

进入Wipe Info后，有4个按钮：Files、Drives、Configure、Quit。

Files是只破坏一个文件。其中有一个Wiping Method(清除方法)选项。第一项是Wipe Files即正常清除文件；第二项是Delete files only, don't wipe即按正常方式删除；第三项是Wipe unused file slack only是清除无关紧要的文件。用此选项进行清除时，对每一个文件都会有选择，是清除还是跳过。

Drives是清除整个驱动器。

Configure项允许你选择快速清除(Fast Wipe)和官方清除(Government Wipe)。官方清除要比快速清除慢许多，但保密效果无人可及。Quit当然是退出了。

并非每个人都象你一样善良，有些人就是以窃取别人机密或隐私为乐。所以你一定要对那些应该保密的文件进行严格的保密！以免造成你意想不到的损失。

我记得有人采访3M总裁时问他，什么才是最好的保护数据的方法？他只说了三个词：Backup、Backup、Backup！虽然这里面也有出于商业的目的，但是这句话，我还是希望大家永远牢记并执行！这才是真正的防患于未然。

三、出事怎么办?

记住：无论遇到什么事，都不要惊慌失措。深吸一口气，平静一下心情。等你心跳正常时，再来解决所有问题，唯有这样，才能处理好你遇到的麻烦。

(一) Norton Disk Doctor(磁盘医生)：(启动命令：NDD)

你现在看到的是Norton的最重要程序之一。不要小看NDD，因为它已名贯天下。它的主要功能只有一个：检修磁盘数据。在我们使用磁盘进行读写的过程中，有许多信息经磁盘进进出出，就象我们每天在路上奔波一样辛苦。我们可能因疲劳而偶感不适，而硬盘也会因长期的使用出现错误。请象保护你的身体一样地去保护磁盘及其上的数据，因为它是在为你辛勤劳作。

磁盘出错主要在以下几个方面：

1. 磁盘分区表(Partition Table)。

2. 引导区记录(Boot Record)。

3. 文件分配表(File Allocation Table)，即FAT表。

4. 目录结构(Directory Structure)。

5. 文件结构(File Structure)。

6. 丢失的簇(Lost Clusters)。

如果它们丢失、损坏，将导致以下几方面的错误产生：硬盘无法启动、文件损坏、文件丢失、目录无法进入、子目录名有乱码、文件名出现乱码、文件长度变大或变小、文件无法启动、运行文件时经常死机(不是指硬件故障)、硬盘空闲空间无故减少、文件出现数据错误或CRC错误等。但这些对于NDD来说，只是家常便饭而已。

进入NDD之后，出现五个选项：

Diagnose Disk(诊断磁盘)：即完整地检测一遍磁盘。

Surface Test(表面测试)：即检测磁盘表面介质。

Undo Changes(恢复改变)：即恢复NDD对磁盘所

做的改变。

Options(选项):在此可设置NDD的选项。

Quit(离开)。

一般我们只要按Diagnose Disk(诊断磁盘)一项,就可以让NDD做它该做的事。

Diagnose Disk(诊断磁盘):进行以上6部分检查。如果无错,即转入Surface Test。若有错便显示出一提示窗口,说明错误原因。在此过程中,它会有一些选项,如丢簇后它会询问你是否要把丢失的链存储成一个文件。一般是Save、Delete选择。我建议你听NDD的话,选Save。这样它可以把所有它将要修改的东西做成一些文件存到磁盘上。其用处是一旦修改失败或发生更大的错误,你还可以把那些东西恢复如初,把错误发生减少到最小。一般情况下,NDD都可以把错误成功地解决掉。待检修成功后,你可以再把那些存储文件删除,这样安全系数就比较高了。其实你明白医生的意思就行了,对于医生的所有建议你都回答"是"就行了(按回车)。记住:NDD并非万能,在情况未明之前保留Undo文件!

当普通检查结束后,进行Surface Test(表面检查)。这一项对软磁盘来说较为有用,软盘此处出错率较高。进行完全面检查之后,这个爱列报表的医生将会给你一个体检证明或诊断处方,好让大家都知道它的努力。

Undo Changes(恢复改变):在越修复越糟糕的情况下,才用到它。可是我使用NDD已六载,却从未使用过这个功能,这绝不是因为我运气好。

Options(选项):你去医院时都对医生指手划脚的吗?如果不,请你也不要随便干涉你磁盘的医生,除非你比它懂得多。

在我们尚未有私人医生时,你的计算机已经享受到了如此照顾,也许你该羡慕你的电脑了。

(二)Norton UnErase(恢复删除):(启动命令:UNERASE)

不是DOS下也有恢复删除的Undelete文件吗,为什么还要用UNERASE?我个人认为,UNERASE比Undelete不仅功能强,而且界面给人的感觉也不错。所以我推荐大家使用很方便的UNERASE。

它采用一种全新的界面,可以使大家对被删除文件一目了然。在File菜单中能选择View Current Directory(观看当前目录中欲恢复文件)或View All Directory(观看所有目录中欲恢复文件)。有了这两项,你可以随意地浏览被删除的文件。通过空格键可选择一组欲恢复的被删除文件。屏幕中央的窗口显示被删除文件列表,窗口下面的三个按钮分别是Info(信息)、View(观看)、Undelete(恢复删除)。Info可显示当前文件信息;View可让你用ASCII码、HEX码看当前文件;Undelete当然是立即恢复了。你只要填写文件打头字母就行了。

文件Prognosis(预知)项:让我们管它叫可恢复系数吧。如果是excellent(最优的),应该是位于SmartCan(灵巧盒)保护下的文件,100%能恢复;如果是good(好的)、average(一般的),则一般都能顺利恢复;如果是poor(劣次的)则一般不大能恢复。

Unerase的神妙之处还在于,它可以自动搜索若干信息。比如Serach菜单中:For Data Type项,就可整盘搜索普通文本、Dbase等文件形式;For Text项可以寻找某被删除文件中的某一个词,从而找出拥有此词的被删除文件;For Lost Name项是在整个盘上搜索所有被删除文件。不要小看它们三个,有一次他们帮我找到了一些我删除已好久的文件碎块,还找到了一些我从未见过的别人删除的旧文件。看来只要Unerase在手,就可以顺着时间的长廊逆行而上了。

顺便说一下,有一个功能是:Manual Unerase(手工恢复)。我劝你不要碰它,因为对初学者来说,简直就是一条毒虫。其实Unerase的功能已很强大,何必要挺而走险呢?

以前我在讲Image、Smartcan时说过,它们对于Undelete来说是非常有帮助的,那么好处就近在眼前:

Unerase/Image 使用Image恢复信息

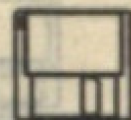
Unerase/Protected 恢复被Smartcan保护的文件

你可以试试它,保证让你爱不释手。

(三)Norton UnFormat(恢复格式化):(启动命令:UNFORMAT)

这里有一个前提,就是格式化磁盘的时候,只有用正常Format命令将磁盘格式化之后,才能恢复格式化。如果用的是快速格式化就无法恢复。因为正常格式化时,Format先将磁盘映像存于磁盘中,然后格式化。这样UnFormat就可以迅速找出映像文件并快速完整地恢复磁盘上的信息。因此若要能完整恢复磁盘信息,你的磁盘不要存得太满,否则映像文件无法建立。(硬盘上的映像文件需要用Image建立)

Norton UnFormat实际操作起来非常方便,你进入UnFormat后选定待恢复的磁盘,然后一路回车按下去就行了。如果能恢复的话,UnFormat绝不放弃或漏掉某一次机会。

一、FAROS UNINSTALL V2

在WINDOWS下安装一个软件较容易，大多商品化的软件都会提供install或setup程序，只需在程序管理器中运行这些程序，按其引导进行即可。可当我想删除它们时，会怎么样呢？我在程序管理器中把应用程序组删掉，可那仅仅是删掉了图标(icon)；那么我在文件管理器中将其整个目录删除，这总行了吧，可还有许多我不知道名字的*.dll，*.vbx文件等等，它们还留在我的WINDOWS及其system目录中。常此以往，众多的此类“垃圾”文件占据了宝贵的硬盘空间(WINDOWS 95中已解决了这个问题，提供了反安装功能)。现在我介绍给你一个小工具FAROS UNINSTALL V2，用来删WINDOWS程序。

安　装

此软件共包括三个文件

1.FAROS.TXT(说明文件)

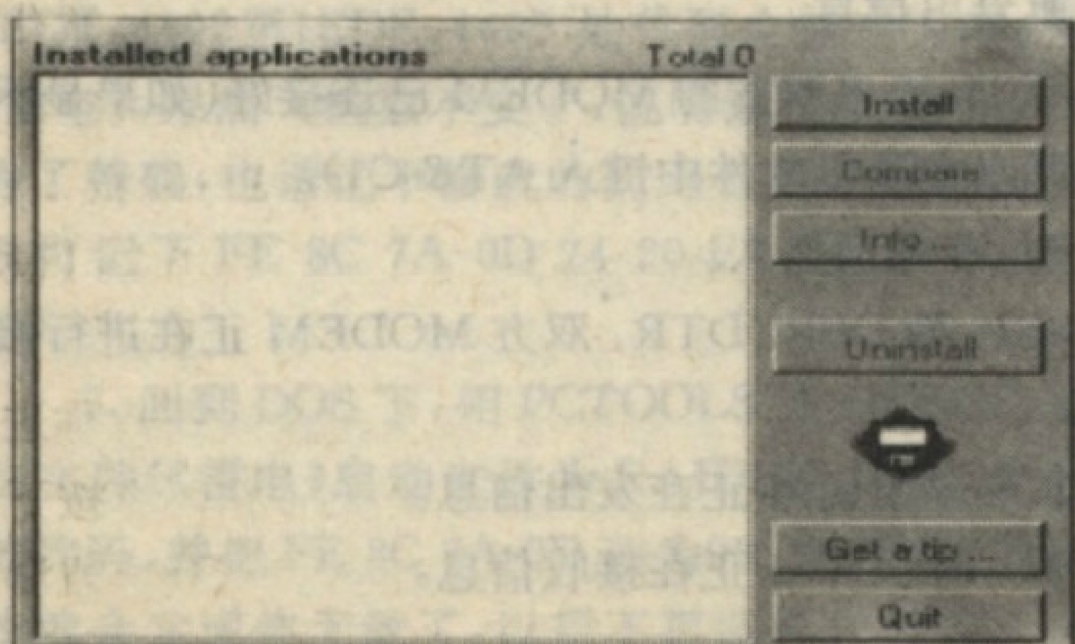
2.FAROS.EXE(执行文件)

3.CTL3D.DLL(动态链接库文件)

在硬盘上建立一个目录，将三个文件拷入，启动WINDOWS，将执行文件及说明文件加入到程序管理器中(若你不知怎么做的话，那就查一下WINDOWS手册吧)。

使　用

双击FAROS图标，会出现如图画面，鼠标单击install，就会出现一对话框。FAROS是这样工作的，在title框键入文件名(例如mine)并选择区域，它将在你所选择的分区内进行检查(C:，D:……)，记录下目前你的WINDOWS状态(包括哪些程序等)。这以后只有compare项可运行，若你未安装新软件，它会提示你状态未变化，并询问你是否要重新记录；若你安装了新软件，则会将变化的细节用你以前在title中键入的名字(mine)保存，并且compare项变为不可执行，而install，info及uninstall变为可执行项。



单击install进行新的记录，过程将同以前一样，不过现在是将安装新软件之后的情况记录下来，以备下次进行比较；单击info项可以查看选定记录所记关于WINDOWS的变化(包括新增文件，程序组及win.ini，system.ini的变化等)；单击uninstall可以删除选定记录所记新安装的软件。每次运行install后再执行compare，若有新增程序，则关于新增程序的记录都会以你在title中所命名的名字保存下来，例如mine1，mine2，……，供你查看及删除WINDOWS程序。



提　醒

FAROS只将软件与windows相关部分删除(程序组，.dll，.vbx等文件)，该软件目录仍在硬盘上，需要你自己进行删除。另：MICROHELP公司的UNINSTALL软件，它的功能是很强的，在你每次安装新软件时，都会跟踪记录，今后可任意删除。可这是一个商品化软件，不能随意提供给你，若哪位朋友拥有类似功能的自由软件，不妨介绍给大家。

北京　小青

二、VERIFY

这是一个于校验有关的小工具，这个工具的用途很简单，就是在WINDOWS下设置校验的开关。大家都知道，在DOS下直接键入VERIFY=ON(OFF)即能设置DOS的校验开(关)，在COPY时就不用再加上/V参数了，这在拷贝时能保证文件数据的正确性。

为了方便可以将VERIFY=ON加入到AUTOEXEC.BAT中，是DOS下的校验常开。但某些工具在校验打开时工作会出错误，而且进行校验虽然增加了可靠性但会降低系统速度。如果是在DOS下，可以用VERIFY=OFF关上它；但一进入WINDOWS就无法

改变它了，因为在WINDOWS下键人VERIFY=OFF只能改变WINDOWS虚拟出来DOS的环境，不是进人WINDOWS之前真正的DOS环境，如果退出这个环境，设置即告失效。如果想改变环境，必须退出WINDOWS重新设定。这个工具能不用退出WINDOWS即可设定校验的开关。将VERIFY的相关文件拷到C:下即可运行，功能只有一个：设定VERIFY=ON或VERIFY=OFF。这个工具需要VBRUN300.DLL才能运行。

北京　李鹏

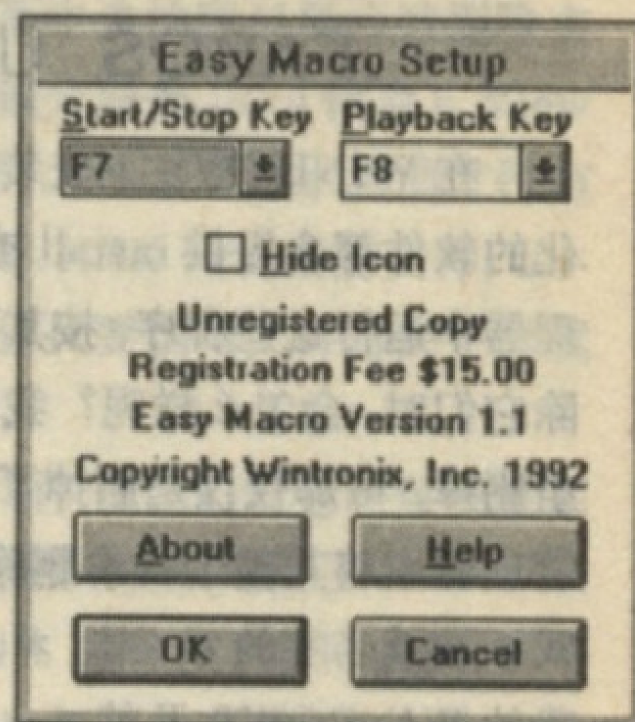
三、EASY MACRO

本刊陆陆续续地介绍了一些关于MUD的知识。如果你已经真正尝试过了，那你就会发现，玩MUD是一件非常花时间的事情，想要升上一级往往要用一个晚上。用惯了GB和FPE的你是否想过要修改MUD呢？不过非常可惜，由于数据都在对方的服务器上，传过来的都是文字，所以无法修改。其实有一些WINDOWS下的小工具，能够通过用户的设定，实现自动练功的目的，例如tintin、zmud等client程序。这类工具可以说是MUD的alias和nickname指令的强化。不过这类程序在许多MUD中是禁止使用的，被天神或巫师发现要处罚。WINTRONIX的EASY MACRO虽比不上它们的功能强大，但能在有限的范围内节省时间。

运行这个程序后它会常驻于内存中，在图标上会提示两个热键，可以通过点击图标切换到SETUP窗口修改。默认的START/STOP KEY(开始录制/结束录制)是F7，PLAYBACK KEY(回放)是F8。当按下F7后，你可以输入一组键盘操作，再按F7可停止录制。以后即可通过按F8重复这一段操作。也就是说它的功能类似于DOSKEY，不过连回车都能记忆，这样可以免去用户反复进行一长串键盘的操作。当你需要录人的一段文章中有很多相同内容时它就会派上用场，这是它本来设计的目的。

说了这么多，你是否明白它在MUD的用处？由于MUD一般运行于UNIX环境下，所以没有DOSKEY，甚至连Backspace键都不能使用(要用DEL键)，所以当你要重复一段操作时是很乏味的。MUD本身的alias只能设置以一个指令代替一行指令，但EASY MACRO可以用F8代替一个指令组！例如：

fight song
xue song dodge
e
e
push door
s
sleep
open door
n
w
……



这一长串需要反复执行的指令，玩家只需要一直按F8即可。

北京　李鹏

四、WINMODEM

到底是内置的MODEM好还是外置的MODEM好呢？且不说质量上的优劣，单是外置式MODEM一目了然的指示灯和方便的开关就胜过内置式MODEM一筹。由于现在的通信情况千变万化，所以可能用着用着MODEM就断线了，外置式MODEM的用户可以从MODEM的指示灯上看出来，内置式MODEM的用户可能就被蒙在鼓里而依旧傻等着。但由于价格上的优势，许多人首先考虑的仍是内置式MODEM，难道就没办法解决这个不便之处了吗？Information Technology, Ltd. 出品的WINMODEM 3.0可以说是内置式MODEM的明灯，成功地弥补了这个不足。

安装好WINMODEM后双击它在附件组中加人的图标即可，它会常驻于内存中。点击WINMODEM界面左上角的键可以设定相关数据，其中COM1、COM2、COM3、COM4是MODEM所能使用的通信端口，依用户的实际情况而设定；HORIZONTAL/VERTICAL设定指示灯是纵向/横向排列。设定好后只要是通讯软件使用了MODEM，相应的指示灯即会亮起。指示灯的含义和通常的外置式MODEM一样：

CTS：即CTS/RTS，MODEM已准备好接收信息/电脑要发出信息。

DCD：通讯双方的MODEM已连接好(如果显示不正常可以在通讯软件中键人AT&C1)。

RI：有电话拨人。

MR：即DSR/DTR，双方MODEM正在进行接通工作。

TD：MODEM正在发出信息。

RD：MODEM正在接收信息。

北京　李鹏

GAMETOOLS 在游戏中的应用

上海 邓琦敏

《大众软件》创刊号曾介绍过GAMETOOLS修改可执行程序(EXE和COM)文件。这个工作看似艰难,需要大量专业知识。其实不需懂大量汇编知识,只要掌握规律就不难修改了!

一、修改游戏

1. 驻留GAMETOOLS。

2. 运行游戏。

3. 按PRINT SCREEN键调出GAMETOOLS,按A,确定临时文件后回到游戏。

4. 当生命值发生变化后再次调出GAMETOOLS,按A,直到找到生命值地址。

以《雷电》为例,找到飞机数地址为486F:2F66=01 02 03 40 05(不同配置所得的地址会不同)。

5. 记录下地址,回到主菜单选T,进入后选CHANGE方式,输入飞机数地址,当询问自动修改时请按Y。

6. 回到游戏,当飞机数刚改变就会自动弹出菜单(如果没有,说明飞机数地址有误),并询问是否要自动改为NOPS,先别忙,记下闪亮光标处和上下相邻的几个数据。例如《雷电》的数据如下:

```
1EDE:4492     FE 8C 7A 0D  DEC……
1EDE:4496 ▶   74 20        JZ……
1EDE:4498     FF B4 74 0D  PUSH……
```

记下后,再按Y使软件自动修改,此时你会发现1EDE:4492至1EDE:4495处代码全被改为90,再运行《雷电》,果然飞机数不变了,说明修改成功。记下代码(为了精确,也请记下修改的代码处上、下相关代码,这里可记下FE 8C 7A 0D 74 20 FF B4 74 0D这串代码)。

7. 回到DOS下,用PCTOOLS或DEBUG查找启动文件(《雷电》启动文件为RAIDEN.EXE)中刚记下的代码,并把FE 8C 7A 0D改为90 90 90 90。再启动游戏就会发现你无敌了,以后不再需要任何的攻关软件了。

8. 如果没有找到,请用UNP或GAMETOOLS自己提供的UP解压可执行程序后再查找。如果解压后还未找到代码,说明代码不在启动文件中,需要在其它文件中查找。

二、拆解密码

1. 执行GAMETOOLS。

2. 要求输入密码时呼出GAMETOOLS,执行V中的H功能。

3. 当再次输入密码后呼出GAMETOOLS,执行V中P功能,观察变化。

4. 遇到J打头的要特别注意,是跳转语句(见附表)。

5. 遇到RET、MOVSB等连用,而前面的CX值又很大时跳过。

6. 仔细观察调用语句CALL。GAMETOOLS的汇编功能较差,要修改只能用十六进制代码,如JMP代码为0EB(可参见《大众软件》总第8期)。

7. 找出需要修改的代码后按上述方法进行

附表:跳转指令

JMP:无条件转移

JZ(或JE):结果为零(或相等)则转移

JNZ(或JNE):结果不为零(或不相等)则转移

JS:结果为负转移

JNS:结果为正转移

GAMETOOLS的调试功能

北京 华路慧

GAMETOOLS具有相当强大的功能,能在游戏进行中呼出DEBUG进行修改,而且其自带内部调试功能,用起来相当方便。

我们知道当输入密码时,多调用INT21H、INT16H等中断,其中又分别用到INT21H的子功能02H(显示字符)、07H(执行直接控制输入但不回显)和INT16H的子功能00H(读下一键盘字符)、01H(检测字符是否准备好)。知道这些,我们便可按如下方法进行解密:

1. 呼出GAMETOOLS,选择其中的[I]功能(Interrupt Monitor),设置您所想用的中断如21、16等,接

着设置子功能07、01等。

2. 运行想要玩的游戏。

3. 如果输入的中断正确，当游戏要求输入密码时GAMETOOLS会自动弹出，并自动进入内部调试功能。

4. 逐步分析，直至改为输入任何数字都正确即可。

为了更好地让读者尽快掌握，再以《楚留香传奇之血海飘香》为例说明操作过程：

1. 呼出GAMETOOLS，选择其中的[I]功能，设置为16，询问时键入两次Y，要求设置子功能，在AH处设为01，回车退出即可。

2. 输入NTITLE，进入游戏画面。

3. 当游戏要求输入密码时GAMETOOLS会自动弹出。

4. 可看到此时光标正指在0EEF:02E8处，可知程序将从此继续进行。0EEF为段地址因各家机器不同而不同，小括号中为机器码。

```
0EEF:02E8 (740E)      JZ 02F8
0EEF:02EA (33C0)      XOR AX,AX
0EEF:02EC (CD16)      INT 16
......................
......................
0EEF:0315 (807EC601) CMP BYTE PTR [BP-3A],01
0EEF:0319 (7511)      JNE 232C
(以下为比较部分)
......................
......................
0EEF:041A (837EEA03) CMP WORD PTR [BP-16],+03
0EEF:041E (734C)      JNB 046C
```

通过对上一部分的分析，我们怀疑这一句就是我们想要找的突破口，为了证实这一点，我们可接着分析，利用其中的子功能C，改变段地址和位移量。输入0EEF回车，046C回车。此时我们可看到：

```
0EEF:046C (B80300) MOV AX,0003
0EEF:046F (CD10) INT 10
```

这两句调用BIOS中断，10H的00H为显示方式功能调用，AL设置此寄存器以指出想要的显示方式，AL=03表示对应彩色图形适配器的文本方式。我们知道在文本方式中光标总是显示在屏幕上，在图形方式中不显示光标。这样，进一步肯定了我们的想法。

这样我们便可试着将0EEF:041E的指令改为空指令。先将光标条停在0EEF:041E处，接着按W，输入90回车，再输入90回车。退出GAMETOOLS，继续游戏。

当任意输完密码后就进入了主游戏画面，这样一个游戏就可以玩了。可这样并不完美，因为我们不可能每一次玩游戏都这样修改。好！那让我们进一步去完善它。进入PCTOOLS，将HERO子目录下的文件都选中，利用其中的搜索功能F查找十六进制字符串734C。我们发现含有此字符串的文件不只一个，但凭经验我们很容易分析出应该将PASS.EXE的73 4C改为90 90。改完后退出PCTOOLS，继续游戏。这回你确实该兴奋了，输入任何密码都可进入游戏。

妙用SOFT-ICE

浙江 周峻

有的人认为解密是一项很难的工作，其实不然，只要你略懂一点汇编语言方面的知识，再加上一个强有力的跟踪调试工具以及你的信心和毅力，就一定可以成功，欠缺的只是经验而已。

现在的调试工具很多，如GAMETOOLS、CM386、TURBO DEBUG、SOFT-ICE等。其中SOFT-ICE的功能尤为强大，它可以方便地设置多个断点，或者当条件满足时自动弹出，还可以回溯跟踪，这些对于解密来说是非常有用的。但它对保护模式的游戏就无能为力了，因为它使用的也是保护模式，两者同为零级。

下面就以光荣公司的《三国志Ⅳ》为例讲一下使用SOFT-ICE的过程。进入游戏，停在要你回答口令的地方。按热键(默认为ALT+D)呼出SOFT-ICE，寻找RET或RETF指令，并在这些指令上设置断点。回到游戏中，乱敲几个数字按回车键，这时SOFT-ICE应自动弹出，接着按F10键开始跟踪。几个RET指令过后，出现了这样三条指令：

1. OR AX,AX
2. JZ XXXX(偏移地址)
3. JMP XXXX(偏移地址)

这就是判断口令是否正确的指令。第一条逻辑运算指令将对零标志位发生作用，如果你输入的是正确的口令，那么它将置零标志位为0，从而使下一条的JZ指令发生作用，使程序跳转到正确的地方开始执行。如果你输入的口令错误，那JZ指令将失去作用，第三条的JMP指令得以执行，使程序跳转到出错的地方。现

在你只要将JZ的机器码74改为EB(JMP指令的机器码),使判断指令失效,即不管口令正确与否,都将跳转到正确的地方去执行。修改好后回到游戏中,这时屏幕上出现了游戏的主选单,成功了!但这并不能一劳永逸。现在你应将修改前的机器码记下,最好将它的前后几位记下来以免重复。退出游戏,进入PCTOOLS,用FIND功能来寻找你记下的机器码。一般都在EXE文件中寻找,如果找不到用UNP试试看,再找不到的话就只好将每个文件都寻找一遍了。找到后将74改为EB,存盘后退出。再运行游戏,你会发现输入的任何口令都是正确的。当然并不是所有游戏都是这样判断口令的,例如还可以用CMP指令来比较一个寄存器和内存中某一个地方的数据是否一致,不一样的话就用JNZ指令跳到出错的地方,但一般的游戏大致就是一个判断语句后跟着一个有条件转移语句,再后面就是一条无条件转移语句。

最后还有一点需要注意:你拆掉游戏的口令是为方便自己不用老去翻手册,千万不能传给别人,否则将是违法行为。

附:SOFT-ICE主要命令介绍

BPM:当程序向你所指定的地址读写时自动弹出SOFT-ICE。

例:BPM DS:XXXX W/R

BPIO:当程序向你所指定的端口发送信息时自动弹出SOFT-ICE。

例:BPIO 60 EQ 1C

BPINT:当程序用到你所指定的中断号时自动弹出SOFT-ICE。

例:BPINT 13

FS:在程序运行时可以用来观看程序的画面。

例:FS

其它的一些常用命令跟DEBUG中的用法大致相同。

DEBUG的命令与格式

云南 GAME VIRUS

DEBUG是一个非常有用的调试程序,学会它的使用将对电脑操作技术的提高有很大帮助。以下便是其命令与基本格式。

一、汇编与反汇编命令

1. 汇编——A 将用户输入的汇编语句[〈地址〉]参数所指定的地址开始汇编到存贮器中连续的单元里以得到可执行的机器码。格式为:A[〈地址〉]。

2. 反汇编——U 把内存中的机器码翻译成汇编指令的符号形式,列在显示终端或打印机上,帮助用户了解内存中存的是什么程序。格式为:U [〈地址范围〉]。

二、运行和跟踪命令

1. 运行——G 执行正在调试的指定地址的程序,当运行到指定地址的指令(断点)时停止执行,并显示寄存器标志位和要执行的下一条指令。格式为:G[=〈始址〉]〈断点地址〉[〈断点地址〉……]。

2. 跟踪——T 用来逐条跟踪程序的执行,并在执行每条指令后显示各寄存器的内容和标志位状态。格式为:T[=〈始址〉][〈指令条数〉]。

3. 续进——P 引起子程序调用、循环指令、软中断或重复字符串指令的执行,并在一下条指令处停止,或者跟踪任何其它指令。格式为:P[=〈始址〉][〈指令条数〉]。

三、磁盘文件与扇区读写命令

1. 命名——N 此命令有两个功能:

(1)把N命令中给定的两个文件名格式化,且放在CS:5C和CS:6C处的两个文件控制块中。

(2)能把N命令中所打入的文件名和其它参数严格地按照打入的情况(包括定界符)放至自CS:81开始的参数中。在CS:81中保存打入的字符个数,在寄存器AX中保存前两个文件名中的驱动器标志。

格式为:N[D:][PATH]FILENAME。

2. 装入——L 把一个文件或磁盘指定扇区的内容装入到内存中。格式为:L [〈内存地址〉[〈驱动器号〉〈扇区号〉〈扇区数〉]]。

3. 写——W 把被调试过的数据写到磁盘上,W命令一次能写入的最大扇区数为80H。格式为:W[〈内存地址〉]〈驱动器号〉〈扇区号〉〈扇区数〉、W〈内存地址〉或W。

四、显示与修改内存单元命令

1. 显示内存单元内容——D 显示指定内存单元的内容,对于了解程序执行结果以及检查内存单元所装的内容是什么都是十分重要的。格式为:D [〈地址〉]

或 D[〈地址范围〉]。

2.修改内存单元内容——E　修改内存单元的内容。格式为:E〈地址〉[〈内容表〉]或 E〈地址〉。

五、显示与修改寄存器内容命令

显示和修改寄存器内容——R　用来显示和修改寄存器内容。格式为:R〈寄存器名〉(显示和修改指定寄存器的内容)、R(显示所有寄存器和标志位)或 RF(显示和修改标志位状态)。

六、内存单元命令

1.移动内存——M　将"源地址范围"指定的一段存贮单元的内容移到以"目的地址"为始址的一段存贮区域中去。格式为:M〈地址范围〉〈目的地址〉。

2.填充内存——F　将指定"地址范围"的一段存贮单元赋给"要填入的字节或字节串"的值。格式为:F〈地址范围〉〈要填入的字节或字节串〉。

3.比较——C　比较存贮器中两块区域的内容,若不相同,则显示出两者的地址和内容。格式为:C〈源地址范围〉〈目标地址〉。

4.查找——S　在指定"地址范围"内查找字节串,若找到则显示出它们的地址。格式为:S〈地址范围〉〈要查找的字节或字节串〉。

七、其它命令

1.输入——I　从指定的端口输入并显示一个字节的内容(十六进制表示)。格式:I〈端口地址〉。

2.输出——O　把一个字节发送到指定的输出端口去。格式为:O〈端口地址〉〈字节〉。

3.十六进制运算——H　此命令先将两个十六进制值相加,然后从第一个值里减去第二个值;在一行里显示相加和与差。格式为:H〈十六进制数值〉〈十六进制数值〉。

TV-COLER 卡上可以看影碟

江西　李亚林

从《大众软件》1996年第1期《电脑多媒体浅谈(三)》上,看到一兵同志提出了在 VGA-TV 卡上不能输出 MPEG(VCD 影碟)信号的观点,我感到很疑惑。因我单位的多台大型投影电视和大屏幕彩电都是通过新加坡创通公司的 TV-COLER 卡(VGA-TV 卡中的一种)与多媒体电脑连接的,既可以显示 VGA 信号,也可以显示 MPEG 信号,同时还可以通过 WINDOWS 下的媒体播放器随意放大、缩小 MPEG 信号的窗口,做到与 VGA 信号同屏显示。因本人未用过 REAL MAGIC 卡,一兵同志提出的观点也许是针对此卡连接 VGA-TV 卡后不能显示 MPEG 信号这一特殊现象,或是所采用的 VGA-TV 卡根本不具备转换 MPEG 信号的功能。我根据目前常见解压卡的两类连接方法,各选一种进行了实验。一种是采用 STI 3400 芯片的新加坡 CEI 公司生产的 PTCOMBER 三合一电视、视频、解压卡,它带 VGA 针,与 REAL MAGIC 解压卡的连接方式相同;另一种是采用 WB9200芯片的台湾产 MASTER 95解压卡。VGA-TV 卡则选用目前比较流行的 TV-COLER 卡,通过视频输出口,与投影电视和大屏幕彩电连接,两种解压卡分别装在原装康柏486、PENTIUM 和海洋主板的486机上,通过 TV-COLER 卡,均可在投影电视和大屏幕彩电上看到 MPEG 信号。PTCOMBER 卡可以做到 VGA 与 MPEG 信号同屏共显示,任意缩放 MPEG 信号。用 MASTER 95,VGA 信号与 MPEG 信号只能相互切换,不能同屏共显,但也能很顺利地看到全屏的 MPEG 信号,只是通过媒体播放器时,看不到 MPEG 信号(但 MASTER 95说明书上写的是可以通过媒体播放器播放的,也许是我的设置不当或其它原因)。总之,对大多数解压卡而言,通过 TV-COLER 卡完全可以看到 MPEG 信号。

区分 DISK、DISC、DISKETTE

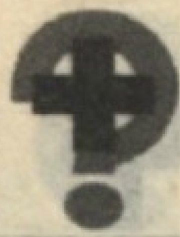
黑龙江　陈海鹏

DISK、DISC、DISKETTE 是我们在使用电脑时经常会遇到的三个英文单词,由于它们的读音和字形比较相似,所以许多人都分不清它们的概念。

DISK 是磁盘的总称,包括软盘和硬盘,如 DOS 中的 D 即为 DISK 的缩写,另外还指唱片和圆盘。

DISC 主要指光盘,在 CD-ROM、唱碟和影碟的封面都印有 COMPACT DISC 的字样。另外 DISC 也有唱片和圆盘之意,此时它等同于 DISK。

DISKETTE 主要指软磁盘,相当于 FLOPPY DISK。在 DOS 下发出 FORMAT A:的命令,将提示 INSERT NEW DISKETTE FOR DRIVE A,即将对软盘进行操作。



诊 断

问：我的电脑为486DX2-80、4M RAM、9000显卡，能否进行多媒体制作？1996年2月份贵刊介绍了PhotoShop这一软件，说明需要8M RAM，用WINDOWS虚拟行不行？虚拟内存有什么负面的影响？ 广东 李伟峰

答：您的电脑能够进行简单的多媒体制作，不过用作商用是远远不够的。PhotoShop 3.0一定要有8M真正的内存才能启动。虚拟内存是以时间来换取内存容量，所以会频繁读写硬盘，影响运行速度。 北京 李鹏

问：我在WINDOWS 95中为何无法使用PhotoShop？ 北京 幻象骑士

答：Adobe Photoshop 3.0.0 FOR WINDOWS运行在WINDOWS 3.X环境。许多用户都试验在WINDOWS 95下使用，但一般在WINDOWS 95下安装和使用会出现一个提示信息，说这套软件在WINDOWS 95下无法正常使用，实际使用时也容易死机。所以，在WINDOWS 95下使用时，应选用Photo Shop 3.0.4或3.0.5 FOR WINDOWS 95/WINDOWS NT（主版本号仍为3.0）。这是32位的版本，在WINDOWS 95下使用速度很快，但这两个版本的其它功能并无太大改进。 山东 李研

问：在WINDOWS 95下运行XING，速度能提高吗？ 上海 丁玮

答：WINDOWS 3.X不能将数据直接输向屏幕，而要经过GUI，这样图像显示速度会变慢。XING运用了DCI技术，能绕过GUI存取数据，大大提高了显示速度。在WINDOWS 95中采用了类似的技术来提高显示速度，所以对于其它旧有软件都能提高效率。但XING在WINDOWS 3.X中已运用了这种技术，所以速度上并不能得到提高。而且用XING在WINDOWS 95中看VCD会跳格得厉害。要将硬盘和光驱分接在两个硬盘接口上，再作以下修改才行：在CONFIG.SYS和AUTOEXEC.BAT中加入光驱驱动（WINDOWS95可能已经将它们删去了）；编辑WINDOWS 95子目录下的IOS.INI，确定有aspicd.sys；adaptec PM driver exists这行话；关掉WINDOWS 95中的32位保护模式硬盘驱动（Troubleshooting中的all 32-bit Protect Mode Disk Drivers）。重新启动系统后即可在WINDOWS 95中用XING看VCD了。另外，大多数的解压卡在WINDOWS 95下也会出现类似的问题，如不能用上述方法解决就要更新驱动程序的版本。 北京 李鹏

问：我的电脑在执行CONFIG.SYS时显示"ERROR：HIMEM.SYS HAD DECTECTED UNRELIABLE XMS MEMORY AT ADDRESS 00530002H."之后EMM386无法加载，有什么办法可解决？ 广东 陈俊远

答：这是因为HIMEM发现内存中有不可靠地址，最彻底的办法是更换内存。临时之计可以在HIMEM.SYS后加入/TESTMEM：OFF的参数，禁止它检查内存，不过这样可能会丢失数据，使工作不稳定。 北京 孤星望月

问：我运行《倚天汉字系统》后屏幕一片漆黑，但重装DOS后又可用了，为什么？ 上海 王皓倚

答：不要在EMM386后加入I=B000-B7FF这一句，因为《倚天汉字系统》会使用单显区。 北京 沙鸡罗

问：本人安装了中文WINDOWS后再安装中文WORD，出现许多怪字符，为什么？ 辽宁 郝大海

答：中文WINDOWS有繁体和简体两种版本，中文WORD也同样，如果交叉使用会因内码不同而出现怪字符，可使用《四通利方》、《南极星》、《双桥》在两种内码间切换。 北京 亚力山大之星

问：我用的是386，能用S3 TRIO64显示卡吗？我用



的是 6310MCGA 单显卡，可以玩 VGA 游戏吗？

广东 郑乐思

答：386 基本都是 ISA 总线，无法使用 PCI 总线的 S3 TRIO64。6310MCGA 只兼容 CGA 等低级模式，无法使用 VGA 的软件。可以换块 3105、9000、8900 之类的小卡，价格只有几百元，在 386 上用足矣。不过要显示器也支援 VGA 方式，不然还是无法使用 VGA 的软件。 北京 李鹏

问：我在安装 VISUAL BASIC 后又删除了它。但它在我的 WINDOWS\SYSTEM 子目录下放了十几兆的文件，要怎么才能删除它？ 广西 郝波

答：WINDOWS 下软件的反安装是一大问题。只删除其图标并不能将软件新增的 DLL、FNT 等文件删除，这一点在 WINDOWS 95 中有了改善。想在 WINDOWS 下找出和删除那些垃圾文件，可以使用第三方提供的 UNINSTALL、TEMPFIND 等软件，不过并不能 100%成功。每每 WINDOWS 越用越大，稳定性和速度就越来越差，看来重装才是 100%可靠的方法。还是 DOS 下来的干脆，看谁不顺眼就 DELTREE，保证干净彻底。

北京 李鹏

问：我听说 CD-ROM 的整次数幂，如 2 倍、4 倍、8 倍比较好，3 倍、5 倍的兼容性都很差，是这么回事吗？

北京 顾宇

答：CD-ROM 的传输速度由光驱的电动机转速、光头定位速度等决定。所以速度和兼容性没有直接关系，几倍度只是相对早期的单速光驱而言，其实出现几倍都有可能，例如 2.5、3.1、4.9……。另外，光驱的速度和主机无关，386SX 一样可以用四倍或更高速的光驱。 北京 娄由

问：在一些工具软件，如 DOS 6.2 中，常有象 MOUSE.CO_一样的文件，如何不用 SETUP 或 INSTALL 就能变成 MOUSE.COM？我的电脑高端还有 6K 空间，为什么只有 4K 的 DOSKEY 放不进高端？ 广东 洛奇

答：可以用 DOS 所附的 EXPAND 展开，命令格式为：EXPAND MOUSE.CO_ MOUSE.COM。有些程序在驻留之初会需要比自己的大的空间(例如 DOS 带的 MOUSE.COM，但 DOSKEY.COM 不是)，可以将它放在 AUTOEXEC.BAT 的第一行。另外如果空闲区域不连续也不能使用，比如 6K 空间是由两段 3K 的空间组成的，所以无法装入 4K 的 DOSKEY。 北京 李鹏

问：我听说有人在 386、4 兆内存的电脑上安装了一个叫 CINEMA 96 的软件，放电影的质量和速度都不错，有可能吗？ 上海 刘蒙迪

答：CINEMA 96 是 MICROSOFT HOME 系列的一集，主要是回顾了电影史上的大事。它所放的电影是 AVI 格式，不象普通 VCD 那样要进行 MPEG 解压，自然速度快些。 北京 红猪

问：前些天因钻研新软件，不慎 DEL 掉了光驱驱动程序，更伟大的是我没有备份也不知光驱的型号和厂商。用什么方法才能知道厂商和买到驱动程序？ 北京 丁工物

答：想知道光驱的型号可以拆开机箱看看它的外壳，一般都有标注。如果不行可以用几种主流驱动程序试试，光驱一般都是松下、索尼、米苏米和 IDE 这 4 种接口中的一种。驱动程序可以从 INTERNET 或 BBS 上抓取，也可直接向零售商索取。

北京 龙美星

问：将用 PKZIP 压缩的文件转为执行文件后再执行，它会问我许多的“Y/N”，是怎么回事？

广州 徐润生

答：可能是因为您的压缩包中含有子目录，不同子目录下有同名文件。PKZIP 的自解压文件默认展开是不带子目录的，要在执行时加－D 的参数才行。 北京 降魔死神

问：针式打印机有断针时能不能不换针而正常使用？

武汉 实泽义

答：可以使用断针免修程序。它的工作原理是用其它针代替断针进行工作，代价是要延长打印的时间。 北京 荆棘公主

问：对于一个文件，是否可以用两种以上的压缩工具进行压缩，然后可以逆顺序解压？

黑龙江 令狐葱

答：可以，一般用两种以上的工具压缩不会有干扰，但并不能增加压缩率。要知道每种工具都有自己的算法，用一种对文件进行处理后数据已变得非



常“紧密”，再用另一算法也没有多少“油水”可捞了。 北京 雷鸣泽基

问：我在使用电脑时常冷不防的出现一句“INTER STICK、OVERFLOW，SYSTEM HALED.”这是什么缘故？ 辽宁 王涛

答：出现这个提示的原因很多，有时是硬件之间的配合不好，有时是软件的地址冲突，有时电源电压突然有波动也会出这种情况。新买的电脑如果有部件未固定好，也可能发生。 北京 帝都

问：我有一台 COMPAQ PENTIUM-100 的电脑，为什么显示器在 WINDOWS 中设置为 COMPAQ QVISION 2000，在 DOS 用 UNIVBE 测试却是 OAK SUPER VGA，只能使用 320×200 的分辨率？我的电脑中已有解压卡和声卡，为什么不能用 MPLAYER 放 AVI 文件？ 上海 G.M

答：这应该和显示器无关，而是显示卡的问题。COMPAQ 使用的显示卡应该有自己的 VESA 驱动程序，UNIVBE 的识别可能不准。播放 AVI 文件要在 WINDOWS 中加装 VIDEO FOR WINDOWS，和有无解压卡无关（不过有些解压卡带有其它的 AVI 播放器）。 北京 哭泣杀神

问：我使用 MS-DOS 6.22 中的 DRVSPACE 将硬盘压缩，后常规内存变得很少，PCTOOLS 5.0 也不能访问压缩过的硬盘，请问是什么原因？ 湖北 盛艳平

答：硬盘压缩后会有 DRVSPACE 等软件驻留内存，占用的空间自然就大了，您可以用 MEMMAKER 优化一下内存，不过一般无法完全移到高端，仍要占许多常规内存。PCTOOLS 5.0 由于太过老旧，不能支持硬盘压缩技术，可以换用高版本的 PCTOOLS，例如 9.0。 北京 李鹏

问：我原先将自己的 540M 硬盘分成了 C、D 两个区。为了将两个分区合成一个，我将 D 删去了。结果它不但没合成一个，上面的东西也没有了，有没有办法恢复。后来又因为一次死机，再也不能重新启动了，硬盘设置成了 40M，是不是主引导区坏了？ 广东 俞泓

答：只将 D 删去并不能将分区合并，要想恢复可以直接修改分区记录，将它找回来。硬盘设置有误和主引导区无关，在 BIOS 中一般都有一项自动配置硬盘的功能，用它可将硬盘设置恢复正常。 北京 李鹏

问：我安装《命令与征服》时，电脑显示的是“DIVIDE OVERFLOW”，用贵刊过去所介绍的方法不能解决，是什么原因？ 北京 天照

答：首先确定鼠标是两键状态，然后换一下鼠标的驱动程序（最好使用 IMOUSE）。出现那行话最大的可能就是与鼠标驱动程序冲突。 北京 李鹏

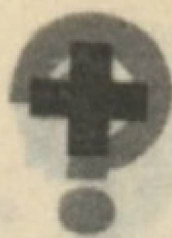
问：《大众软件》1996 年第 5 期中关于《命令与征服》的几个解答说要消灭全部敌人。但敌人太强了，我怎么也打不过，难道非要改吗？ 北京 阿卡菲尔

答：GDI 第四关是没有基地的，能否过关就看玩友们如何找到所要夺回的集装箱了。要完成任务需要很好地利用我方为数不多的一些车辆。如果想冒险的话，就把所有的兵装进车中，不顾一切地冲到战场下方的集装箱处，只要有一辆车或一名士兵到达集装箱上，我方的运输直升机一落下，您就过关了。如果冲锋顺利，数分钟即可完成任务，但是途中有一点延误，都会让您的任务告吹。另外也可以保守一点，让一组突袭部队占据高地，先把 NOD 的能源站炸掉，这样敌方造兵的速度就慢多了，雷达也发现不了我军。当然，毁了敌人的能源站后，车辆及人员也就别想撤回了，这时就多消灭一个算一个吧。在突袭部队全体牺牲前，我军后方还会提供一辆有四名手雷兵的运兵车，是下次攻击的主力。按照方案一，躲过敌人的枪林弹雨，去完成使命吧！

同样，GDI 第六关也没有基地，只有一名特种兵，任务是炸毁敌方基地。首先要炸掉敌方前沿阵地的两座防空武器，这样我方直升机便会飞来运人。当然飞机的降落地点要选好，不然是要挨炸的。把特种兵运到敌方基地，只要任意引爆一座建筑就可过关了。 湖北 PCBOY

问：《神示录》在刚开始时要先输入主角的名字，但拼出来的全是日文，还总说没有此字，怎么办？ 湖北 小汪

答：《神示录》用的是台湾输入法，出现的不是日文而是另一种拼音字母（《新华字典》中每个字后那些



怪符号)。具体使用方法见本刊创刊号。

北京　创世星

问：在《重返魔域》(RETURN TO ZORK)中我碰到了这样一道谜题："WHAT'S THE FIRST(或SECOND、THIRD……)DAY OF A WEEK CALLED?"谜底是什么?

江苏　朱勇

答：这是游戏的密码保护，要查游戏手册才能知道。答案不是通常的MONDAY等，而是制作公司编的。

北京　李鹏

问：《末日宝典》中如何取得冰魂花?

湖北　GAMELOY

答：先打倒急冻冰城中的角妖，在不远处的高台上可以发现冰魂花。这时克萝蒂亚公主出现，会用飞行术帮你取得冰魂花。

北京　天地无用

问：我在其它地方似乎看见《国王密使Ⅳ——希望之旅》有另一种结局，是这样吗?

北京　江小鱼

答：《大众软件》1996年第3期叶军所写《国王密使Ⅵ——希望之旅》攻略，无疑为大家玩好这个颇具难度的冒险游戏提供了极大帮助。但该攻略没有提及王子男扮女装，深入虎穴勇救美人这一分支。虽然这一分支并不是游戏最完美的结局，但笔者还是愿意向广大玩友作一下介绍，也许能使大家感到一些新意。

且说王子成全了野兽先生和美丽小姐的姻缘，这对新人送给他一面照妖镜和一件女式衣裳，王子又在王室岛将白玫瑰送给夜莺，然后一路赶往杂货铺，以点火器换回机械夜莺，还要在杂货铺门口与老人以灯换灯。此时王子因救美心切，急忙来到城堡门前，看到一群女工走入城堡，卫兵并未阻拦，便灵机一动，躲进路边的小茅屋换上了美丽小姐送的衣裳，化装成女工模样大摇大摆混入了城堡。走进城堡的大厅，他匆匆脱掉女工衣裳，放入右侧的大花瓶内。存盘!以下稍有不慎，王子即会被擒。然后王子走上右侧楼梯，躲在柱后，只见两名卫士戒备森严，实在无懈可击，只好返回大厅，再轻手轻脚地走上左边楼梯。王子躲在柱后，偷听到另外两个卫士正在谈论卡丝玛公主因不见了她的夜莺而心情忧郁，便趁守护卫兵转身之时，迅速从柱后走出，将机械夜莺上足发条放在地上，再躲回原处。两名卫士果然中计，捡起机械夜莺，一起下楼去找侍卫长。

王子细看了一下墙上挂着的画像，原来是公主的双亲。他把画像放到地上，拔下了悬挂画像的钉子，然后走进了大臣的卧室，检查了衣柜和桌上的盒子，并用钉子打开一旁的木箱，拿到了大臣所写的信件。然后王子从房门钥匙孔窥视走廊上确无卫兵后才放心地走出卧室，并把钉子和画像恢复原状，接着走向后面走廊。忽然听见一个房间内有女子的抽泣声，原来日思夜想的公主就困在里面。此时下楼的卫士即将返回，情况紧急不容多说，两人隔着门只倾诉了几句，王子便把匕首由门底缝隙递给公主，然后急急跑回墙凹处藏身，趁卫士不备回到大厅。

到大厅后遇到侍卫长拦住去路，王子便拿出信件证明大臣干的坏事，侍卫长相信了王子，带他进入正厅。正要举行婚礼的假公主叫侍卫长杀死王子，王子拿出照妖镜往假公主身上一照，卡丝玛立现谢米尔的原形。大臣见势不妙从后门溜走，王子一路追杀来到塔顶，大臣唤来谢米尔要杀掉王子。在此危急时刻，王子拿出薄荷糖给谢米尔吃，妖仆吃后仿佛喝醉一般，发出的火球竟打到自己身上。接下来是王子与大臣的生死大战，相信诸位玩友已经经历过了，王子战胜大臣后，就等着欣赏动画吧，仔细看看与第一种结局有什么不同。

天津　严序鹰

求诊

一　PC-98用的圆口键盘、鼠标和PS/2的圆型键盘、鼠标能通用吗?

北京　李鹏

二　《绯王传Ⅱ》在打至第21关——地下神殿时，游戏提示要「献祭三次」，该怎样进行下去?

江苏　李中宇

三　《龙剑客》(DRAGON LORE)中，在一位身上长有翅膀的战士那里获得一把钥匙，但来到一地道口时，大铁门开不了，有钥匙也不管用。铁门右边有一个拉环，已经安上了齿轮，可拉不动，怎办法?

广东　罗东强

四　《魔眼封印》第三道谜题——山树谜，如何破解?

北京　戴耕

软件调查表幸运读者名单

首次大众软件奖的抽奖日程已进入倒计时状态，软件调查表的统计工作也已告一段落。虽然软件调查表截止期为五月底，但对于晚到的调查表还是会继续加入到软件统计数据库中。由于版面变动，软件调查表的统计结果将于下期刊出，为了让幸运读者能及时参加这次抽奖活动，在此先刊登1000名幸运读者的名单，仔细找找，说不定您就榜上有名。顺便说一下，收到编辑部友情赠送的20型纪念券后，可不要忘了寄回来参加首次大众软件奖。

北　京　康森　苏飞　张湃　唐宇　聂宇　宋玮　尹志京　朱韬　段联　郑宜　吴养怡　沈利　夏非　苏丹　郑榕　顾天培　毕宏伟　傅明　曾翊　俞海明　贾洪波　赵乃治　周弘一　于敏　牛险峰　常斌　李刚　姜高伟　陈守元　段磊　邱济夏　章禾　张杨　刘瑞　王军　颜昱昴　于涛　叶剑雄　梁剑波　牛保宁　李岩　李刚　郭傲　李国华　任来庆　陈劲霜　季平平　贺宇宁　段刚　贾小楠　廖平　刘毅　孙凯　佟巍　谭圣　李岳　刘巍　王辉　王卫京　徐京　仲辉　沈韬　李强　陆军　姜平　张霄　孟涛　周江　杨彬　邓磊　秦笑　麦新　杨驰　章静　贺磊　孟寅　刘庶　郭韵晗　贺歆炜　刘菲　孔磊　刘斌　马永革　李鑫　钟鸣　孟京　王晔　李文龙　叶少鹏　冉绍军　满林松　杨文尧　何晓丹　王化民　崔超　刘涛　萧楠　刘长森　徐征　陈杰皓　宋楠楠　徐文满　王超　王悦　石英　樊维萌　张军捷　杜旋　王海成　王海程　常涛　李凌　徐磊　孙永胜　王雨　刘永　陈勇　刘东育　李波　吴樾　朱宏伟　谢良敏　周珩　刘东海　温润译　姜晨　朱佳　李云帆　于涛　张宇　石建华　郑宇　王宇　赵亮　杨侃　王鑫　甘越　张健　王迪　杨正　王旭光　高峰　李海轮　寇京宇　干平　李晓齐　王浩　刘欣　马嘉伦　房吉　王轩　赵亮　房勐　李厚朴　马宁　张晓晕　张杨　何朝晖　王晓宇　张靓　杜铮　席浩军　张巍　张荣　张瑾　陈晨　殷悦　廖东　姚忠泽　张崴　张治虹　杨桐　刘玉苑　张燕蕾　李宁　李静　严珠妹　陈霆　王于杰　蒋旭　邵昱　柴然　郁庆　张博　刘征　孙建峰　李之杰　王暄

天　津　吴迪　周伟　梁晔　庞传智　吕杰　王智　刘伟明　侍江天　李翊　梁山　刘思齐　孟杰　刘思荃　陈世勇　苏志鹏　赵亮　莫文凯　张世欣　刘龙　吴楠　彭红力　王靖　陈涛　张阳　张璐　张春荣　冯杰平　黄力行　秦雅君

上　海　忻一鸣　赵影　陈燃　杨振宇　汤晓东　张利明　褚嘉明　徐华懋　赵飞　丁春峰　毛峥　陈永刚　穆正中　徐秋栋　诸嵘　唐国平　杨黎军　金玮　杨振斌　徐斐　杨枫　徐彦峻　常云　沈明浩　魏东　徐欣　王哲涵　孙骏杰　吴臻奇　陈海阳　周斌　许吉　朱建华　王超　谢欢　唐厚佶　徐骅　梁格非　房广超　王松岭　李昕　曾春雨　薛义　王春　邵舸争　张毅　张飚　吴军　陈俊　徐寒初　李学军　陈东　计师琦　张权　王昀　严伟琦　周谊　林仲剡　项周臻　曹国庆　韩临宁　陈明明　徐忆　陈颖　郭文震　邓彦　何扬　徐云海　陈军　张云来　同驰　张俊　张忠　尹为　傅凌云　陆军　张浩　朱轶峰　黄建荣　谈思渊　李忠红　孔建忠　顾彦　王春　周峰　杨晔　陆良　赵臻　孙瑞华　邵伟斌　周毅　倪国峰　姚捷　张毅　华强　顾田　蒋迪蒙　吴昕　杨文　汪汉文　张进　石少炜　赵臻　甘世佳　仇崇恩　沈源　许征　杨峥　朱良弼　陈华　吴亮　陈焕　罗军　史民　李志祥　詹天宇　胡璎琦　杨云帆　沈海嘉　陆世琦　沈敏杰　程晓峰　陈亭　黄雷鸣

黑龙江　刘湛宇　马晓波　孔岩　李临　商周　朱静娜　谭鹏　张矿　依溥治　范圣强　刘野　马东明　刘冬英　王哲　罗桂荣　李允翔　刘振华　程世明　王新刚　李晓楠　李锐锋　刘保罗　崔斌

吉　林　陈昊　沈伟明　翟旭昕　刘湛　刘忠伟　田佳林　佟冬　陈泽远　赵昱　刘文宇　张伟杰　牛美洁　李昊　勇纲　张延辉　罗洪章　李伟　姜山　丛林庆　杨东升　刘宁　张猛

辽 宁 季阳 李秋实 于清森 倪红 吴呈卓 魏星 赵苏琦 赵平 王树春 杨宇 王永胜 王涛 韩克伟 贾晓旭 刘志轩 王德巍 李智 于忠 闫东波 邵江 李文跃 孙强 王磊 陈建华 宋洋 任东吉 张维东 孙静曦 赵旭 王端界 顾鹏 赵元芳 梁小龙 曹世锋 马永刚 李江 尹海群 赵兴国 张越峰 李飞 李满坡 姜毅 刘斌 路光华 许雪松 邢锦江 李游 王虹宇 赵冰 王万磊 刘洋 周剑峰 付冬 宋万鹏

内蒙古 陈健 李新成 蒋来 王海江

河 北 廖建勇 张云贵 赵磊 白国爱 张磊 杨连军 李永辉 孟昕 赵远征 修非 田志勇 张雷 李玉 白波 李雪东 何坚 王潇 肖勇 张耀文

河 南 刘磊 贺翔 陈鹏 侯昕 林志亮 李军 孟巍 王璐 孟梦 王凯照 李信伟 沈娟 杨劲松 史腾飞 刘聪 张海军 陈爽 丁卫华 陈帅

山 西 王巍 吕斌 孙晓泉

陕 西 朱昱 逢勃 李克恭 蔡保华 侯跃文 杜钰晟 闫晋安 安喜峰 张海涛 刘伟 谢锐 李斌 万萌 杨宁 周刚 候理臻 陈珏峰 杜小强 杨箫 邵博抻 张武刚 罗昊冲 宋昱 杨文昊 黄涛 顾鑫 汪昀

甘 肃 王鹏 吴立伟 武智 宋璞 刘锋 金万国 李栋 李永琴 徐文涛

新 疆 沈伯韩 高翔 许宏 李岭 何向东 孙力

山 东 石凡 崔君海 杭箴良 张捷 张晗 陈伟国 寻建忠 张卫 刘锴 魏卫 李鑫 张岩 张有勋 耿剑辉 于少波 张骁千 刘海波 王南 高岩 蔡振国 纪顺 冯烁 曲世德 林若峰 武斌 姜涛 丁莉 刘松惠 李德笙 沈鹏 祝永刚 王岩 郝海明 肖桔 邱涛 梁东 杜嗣宁 王楠 王英杰 邹云宏 王宏杰 岳晓东

江 苏 高歌 张波 王玮 顾新彦 左单 李超峰 冯新宇 崔立 李捷 何昕 陆永峰 纪力 邹京海 杜江 周辰 徐瑜 李建均 施继晔 梁晶 雷沃巍 张宇 汤洪 李佳磊 卞伟 周斌 蒋鹏 张隆 黄晓斌 黄同诞 张乐 钱木 薄可晨 王荣光 陆辰辰 韩祺 卞渭波 陶俊 曹健 唐雷 蒋焱阳 黄菲娅 吴其昌 顾浩 李剑峰 黄晓清 陆忠魁 周波 薛震 林霄 董家元 唐敏 周长江 任海燕 路冠 傅捷 潘剑秋 刘冬芳 黄巍 范晓君 蔡国斌 李晓波 彭涛 王愚 朱炜 周韬 马海涛 吴俊 金原 陈旭 朱立 丁若夫 薛景 袁新 桂丹 张涛 章怿琪 虞森 曹卫峰 袁烨 赵晨 朱文亮

安 徽 马勇 钱进 吴磊 石卫华 杨捷 刘柏坚 沈清 宫文钧 高传宗 汪哲 孙英男 陈波 黄超 杨倩 孙伟 赵波 汤华 颜军 张擎天 娄昱 李瑞根 韩昌茂 吴文木 李晶 李凡

浙 江 封磊 龚琦封 陈新 丁顶 姜州 周顺 黄清 邵震寿 夏骏 楼斌 冯展 张京京 戴庆华 吴宝国 陈磊 蒋智玮 吴咏凯 陈毅清 钱江 陈国琪 王川 应立炯 李宇蓉 吴晓东 罗昕 林智 徐建斌 王虹 葛兴大 徐哲轩 高健 甘小宁 吕勤 王超尘 曹南 金子豪 吴志明 章峥嵘 陈勇 戚吉 陈荣强 丁伟 张乐 余国伟 王科 刘翔 徐毅 陈剑 骆平 杨坚 孔引飞 刘永浩

湖 北 赵东 李作鹰 祝宁 童飙 马松涛 邵鸿洲 刘波 张平 郭杭 彭聪 李平章 王渊 韩骏 俞志清 田文 李冀 刘炼 王伟 钟新 杨颜 周煜 谭韬 陆涛 扶强 徐桁 周黎 周华 钱江 周万林 李毅 黄波 连云峰 艾沙 颜展 向阳 奚敏浩 曹常浩 蒋利 蒋京波 杨剑 俞波 邱育华 刘帆 柯学 黎申 毕晓松 袁海荣 何海龙 赵亮 俞诗秋 李晋 齐翔 李翊 黄亮 罗兵 李黎

江 西 何仁峰 章煜 康克非 邹晖 郑强 杜军 杜健 朱火保 郭自强 熊志辉 万千 蔡哲 张勤

湖 南 李辉 李新平 张驰 张臻 殷鹏 廖齐 宋旅 安浩 张剑 李宪 龙暑秋 洪江 王钊 徐昊 刘燕湘 马昕 廖志刚 王世锋 余继来 钱兵 廖滨 蔡晖 王志波 贺忠明 张驰 刘麒麟

郑立

福　建　翁景峥

四　川　杜文戈　汪浚　罗锋　伍宁　李江　崔凯　王宏杰　杜文戈　袁瑛　欧惠　曾呈　余宏　卢廷栋　石迎天　刘真惠　张磊　刘睿　宋映可　凌彦平　张江　谭凝东　刘宇　肖萧　吴文　廖斌　李峰　黄迪昆　余瀚　周一　文健　时光　毛耀　刘泉　黄文斐　胡侃　姜帆　贺璞　王丽　陈小蓉　张卫兵　吴英姿　罗巍　朱济　刘国昊　刘平　黄剑鹏　石斌　芮思铭　赵璞　葛熹　王剑　冉强　张宏祯　龙军　张波　李修碧　陈可　徐世琼　张睿　冯浩　梁浩　汤榴　高斌　黎谦　任飞　张卓　寥静　王奇　冯刚

贵　州　翁海潜　蔡茂　姬海涵　罗剑　张皓凌　梁磊　何文峰　谢永赤　李仲新　易树鸿

云　南　陈廷　施科　田林　余鹏　马杰　陈志刚　李新荣　司恩平　罗恒　杨晟华　李霖　邓毅　欧恒　苏梅华　施云江　何文锦　杜斌　田兴阳　丛立　邓伟成

广　东　林伟光　钟珍和　钟永蔚　张润　冯振威　向阳　余东　林文照　邓军盛　梁宇洲　刘毅　赖柯文　文伟雄　周俊文　曾颢　郑乐思　何永刚　毕显忠　杜建新　江魁　何志浩　陈志伟　唐历　徐前　甘伟明　梁国贤　徐国政　刘一奔　张坚强　徐嘉宁　梁驰光　朱汉　林柱源　刘一平　赖睿　冯志伟　陆浩宇　王立平　罗东强　李宇君　唐旭初　曹凯飙　杨志荣　廖增超　谭锦泉　黄昌磊　蒋建华　陈伟明　李辉雄　陈俊儒

广　西　周少春　邓昶　黄宁源　谭飚　张浩　梁永波　陈晓华　钟全福　黄绍远　崔俊海　陆文良　李观荣　罗德斌　周严冬　阮晓宁　施伟　李安　孟辉　许立民　陈志平　段炼　邓再能　唐建荣　陈俊浩　甘泉

海　南　蒋云　吴斐

看完上面的名单了吗？什么！看了三遍还没发现您的名字，别着急，下面还有哪！每个月编辑部收到的来信中，最多的是TOP　TEN的投票，其次就是读者朋友们对我们的鼓励和批评了，给我们的工作带来了很大的帮助。为了感谢朋友们对我们的大力支持，编辑部挑选了50名提出建设性意见的读者，赠以20型纪念券。

北京　金翼　王新宇　王雨

天津　赵长海　史俊　梁山

上海　顾彦　刘杰

黑龙江　韩建涛

吉林　刘宁　鞠恒

辽宁　谭谷英　王志武　李天奇

内蒙古　李新成

河北　李寿英　杨雪霜

甘肃　赵彦军　田初涯

山东　刘哲　殷箫文　季春雷

江苏　闫伟　周波　王荣光　顾新彦　王巍

安徽　陈勇

浙江　王柏年　王思齐

湖北　杨耀　桂凌　肖邦　高世光

江西　危由亮

湖南　王扬华　李陶

四川　李江　骆佼　刘学峰　陈晓艺

云南　陈锐　李春明　但瑞

广东　刘桥　王立平　朱宇宏　潘光立　黄志　梅启亨

首届大众软件奖部分赞助单位

- 天本科贸有限责任公司
- 北京双语电子有限公司
- 中国教育电子公司软件中心
- 光谱博硕(北京)有限公司
- 智冠电子(北京)有限公司
- 北京捷鸿高级软件技术开发有限公司
- 北京金盘电子有限公司
- 北京金山软件公司
- 北京吉耐思科技公司

周年致谢

亲爱的读者朋友们，大家好！相识了一个春秋，如果我们的服务给您的学习和工作带来了帮助和快乐，我们将感到十分荣幸，如果因我们服务不周给您增添了烦恼和遗憾，在此表示深深的歉意。为了进一步满足读者要求，提高服务质量，服务部自本月起将采取如下措施，希望能得到您的建议和支持，让我们携起手将服务部越办越好。

有关读者服务部的信息全部安排在"大众服务快车"中，其内容分为"软件介绍与本月新品"、"大众软件库"、"邮购信息"和"分部消息"等几个版块；有关市场商品方面的信息放在"市场星云"中，希望在这里能找到您所需要的商品信息，也希望电脑业界各厂商能不断的推出更新、更好的产品，在"市场星云"中永放光彩。为了使您对"大众服务快车"的新栏目有所了解，我们在这里作一下简单的介绍和说明：

软件介绍与本月新品：为了便于读者朋友们了解"大众软件库"中较受大众欢迎的软件和当月新品，为了使您能用上更具品质的工具及系统软件，为了您能得到有助您提高学习成绩的教学软件，为了您能玩上最新的娱乐软件，我们将在本栏目对大家想要了解或比较关注的软件作简略说明，并在"大众软件库"中的新品后用★表示以便大家识别。

大众软件库：在这个栏目里，我们将不断的丰富"大众软件库"，以此希望能使您的个人软件库也得到充实。故此自本月起服务部软件目录即大众软件库目录将按教学、系统应用辞典、知识百科和娱乐四大类分类列出，使您一目了然，便于选购，希望能使您的电脑具有更好的工作环境，充分发挥电脑在教学、技能、办公、家政、欣赏及娱乐等方面的功能，使您在工作和学业上取得更好的成绩，生活更丰富多彩。

邮购信息：考虑到国内汇款和投递速度，对于一般的城市我们力求使您从寄出汇款到收到产品的间隔时间不超过十五天(十五日内送达)将是我们的工作目标(注：偏远地区时间稍长)；当您未能按期收到产品时请留意此栏目我们随时将缺货产品清单及因邮购信息不全(邮编、地址、姓名欠缺)造成无法投递的读者名单通报于此，以期尽快与朋友们取得联系，寄出产品。

分部消息：我们会将各地分部情况及时通报，以便广大读者能在家门口买到自己喜爱的软件。

虽然我们的经验有限，但我们会加倍努力，搞好服务，使您满意。希望广大读者、软件开发者及软件厂家能将其优秀的软件信息提供给我们，并通过我们传播给大众。

读者服务部经理： 张友利

☆☆☆ 市场星云 ☆☆☆



新蜀山剑侠

紫青双剑录

河南 韩实英
广州 李睿
上海 张馨宁

自大宇的“仙剑奇侠”行走江湖后不久，从智冠又杀出一批蜀山剑侠让你再次有心动的感觉——冰雪聪明的女孩儿，奇异明朗的风景，惹人怜爱的猩猿……。伴你进入一个幽默人生，嘻笑武侠的世界。

话说峨嵋派有个可爱的小姑娘——李英琼，她奉师命去摘七星草，偶然在山洞中救出村民阿友、阿孝和猎户，得知有人以炼金术作幌子为害世人，英琼答应阿孝等人去赵家村调查真相，从而引出一段奇异的武侠之旅。

初探谜踪

李英琼来到赵家村，向村长和村长的儿子阿友打听有关炼金术的事，同时买些火种和牛毛，用炼术制出金菩提，这样回凝碧崖后可以换些盘缠。

探听完消息，英琼打算上后山看看，不想在村东北角的赵家河畔碰到傻大牛拦路。他说山上有鬼，村长不许其他人上山，只有阿孝除外。于是英琼决定先回去见了师父再说。

从赵家村出来，经过铁森林、清静森林、凝碧崖外，再上去就是凝碧崖了。见到师父邓隐后，师父也未多说，只是让她借此机会下山磨炼一下。

回到赵家村，英琼先去找阿孝，这傻小子竟要上山砍柴，拦也拦不住，只好快去找村长。在村长家英琼见到一位葛将军，他们都不准英琼上山。但阿孝已经上山了呀，他随时都有生命危险，英琼决定自己偷偷溜上山



去。经过赵家河畔、赵家村森林、赵神殿外，来到赵神殿，阿孝果然被僵尸王抓住了。救下阿孝，再向一个受伤的士兵打听事情的经过，这时僵尸王又蹦了出来。一场大战后英琼得到了一个剑柄。

从山上下来，又见到阿孝被一只老虎所伤，打死恶虎后，又和老虎主人乔瘦大战一场。这乔瘦真是厉害，英琼勉强支撑了五个回合，幸亏师姑荀兰茵和师伯朱梅及时赶来相助，才合力除掉了乔瘦，英琼得到了紫郢剑。朱梅送给英琼一只猩猩作见面礼，还给猩猩起了个名字叫袁星。同时，要英琼去西川镇找荀师姑的女徒儿周青云，一起调查炼金术的事。

英琼回村面见葛将军，将军说他有事欲回，请英琼协助调查炼金术的事，并赠她一枚令牌。

西川疑踪

从铁森林向左再向上就来到西川镇东街。在旅店二楼找到周青云，再下楼跟大嘴李和呱呱荣闲聊，得知镇上有位贾仙在教人炼金术，还了解到玄冰谷内有古怪。到街上调查一番，救济一名乞丐，又从三个跳绳的小女孩口中得知镇上老夫子的弟子小包子最爱看烟火。于是到铁匠公孙巧那里问来烟火的炼法（在菜地里寻找黄精）。再去西街庙会上找卖艺的韩星、敦若霞，不想他们被镇上恶霸马财的手下绑走了。路见不平，拔刀相助，英琼等人一路追到东街马财家，救出了韩星，但若霞却被马财带走了。

韩星说贾仙可能知道炼金术的事。贾仙是镇上老夫子的儿子，英琼在东街一间屋里找到了老夫子，但老夫子称其儿不知去向。不要紧，老的不说就去哄小的——找到小包子，放烟火给他看，小包子就说出他父亲钱大包可能知道贾仙的下落。英琼在东街找到钱大包，钱大包又说马大海知道，找到马大海，买了他 1000 两银子的货物才被告知只有西街云中飞才知道。终于，英琼在云中飞处得知贾仙躲在他家屋旁的仓库里。见到贾仙，他

不肯说出教他炼金术的人是谁。英琼掏出葛将军令牌，贾仙一见傻了眼，只得如实招来，原来炼金术是从青螺宫传出的。

英琼等人离开西川镇，经由铁森林到达玄冰谷外，一路向下向左走，碰巧见到恶人雅谷达正在欺侮一少女——秦紫玲，这个闲事一定要管！几人冲上去一通拳脚理论，救下了秦紫玲。

当问及青螺宫之事，紫玲对英琼说她姑姑邓八姑久居玄冰谷，可能会知道。行至玄冰谷，却见邓八姑已遭尚和阳暗算，非千年灵芝不能救命。于是英琼等人向下向左进入玄冰森林，取回肉芝液，才将邓八姑救醒。在英琼的再三请求下，八姑才答应送她们去青螺谷，还赠予异宝雪魂珠相助。正当此时，尚和阳突然蹿了出来，要抢宝珠。但他打错了算盘——女孩儿家也不是好欺负的！几个回合下来，尚和阳自知不敌，只好落荒而逃。

来到青螺宫，英琼在左边屋里见一小孩打碎了一个花瓶后仓惶逃走。捡起小孩失落的玉环，冒充新来的婢女去见总管，骗得口令后顺利通过门卫进入了内宫。

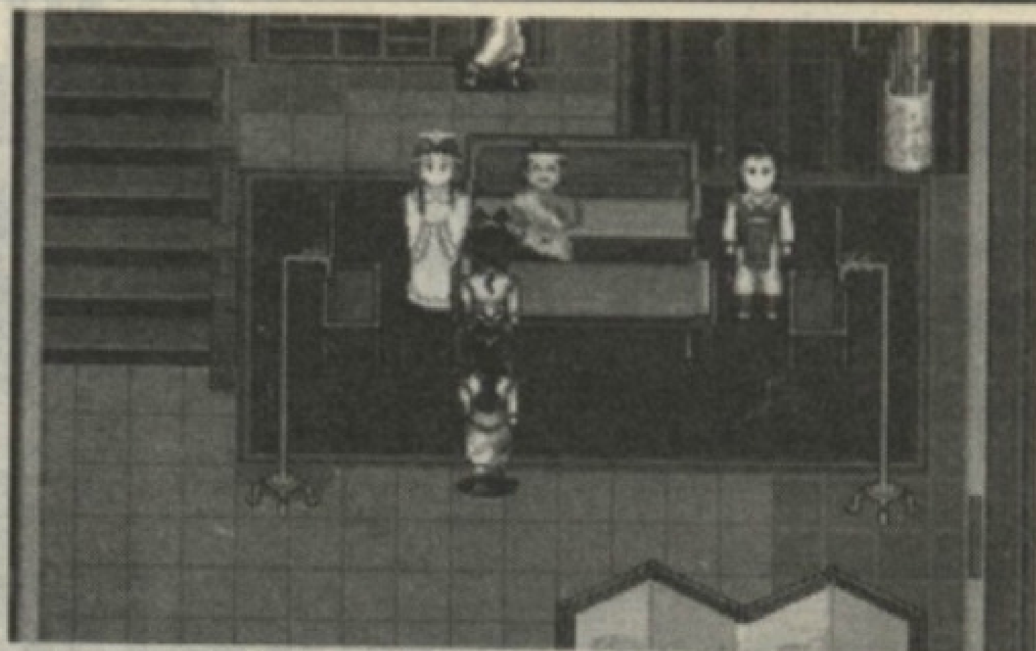
穿过大殿，英琼找到毒龙的大夫人，见她正在为打碎花瓶而责罚丫环——小丫。英琼用玉环证明是少爷打碎的花瓶，救下被冤枉的小丫。接着回下房找到小丫，小丫告诉英琼二夫人方兰芝正在后花园的凉亭等她。赶去后花园，在方兰芝的帮助下进入密室，最先碰上的是看守密室的八魔。俗话说好心有好报——在西川镇曾被英琼救济过的那个乞丐在这里替英琼料理了八魔。然后下楼，打败青螺宫主毒龙，得知是尚和阳用炼魂瓶养影虫，以控制他人魂魄，而雪魂珠正可克制炼魂瓶，但是影魔"灭天"即将出世，若不早想办法势必天下大乱。



英琼拿到玉钥匙，到右下角打开牢门救出郭若霞等人，然后在左下角找到尚和阳，为民除害之后，得到赤阳珠。用雪魂珠把炼魂瓶中的魂魄放出，但又得知这一阴的幕后还另有指使之人。回玄冰谷与八姑道别后英琼等人返回凝碧崖。

寻觅冰虫

英琼回凝碧崖见到师父，讲述炼金术的始末。师父听罢告诉英琼必须取来玄晶洞的冰虫才可克制影虫，于是几人一路从凝碧崖外向左进入玄晶森林，再右上到达玄晶山坡，位于上左方的就是玄晶洞。但里面寒气逼人，



英琼等人只得先退出来。

向左边的猎人请教，猎人建议英琼去找小神童李静虚。上石梯来到天堂瀑布，找到李神童，他说要想进洞，只有得到温玉，而温玉在云灵岩的妖尸谷辰手中。

从玄晶山坡向右走到妖异森林，再向上进入玉灵岩森林，一直向上来到玉灵岩，对准绳子跳下去便进入了妖尸洞。在洞口英琼碰到了盗宝不成反成奴的米龟和刘裕安，哄开他们找谷辰，不料那妖尸铜筋铁骨，根本伤不了它。幸好恰逢其回死人定之时，妖尸掳袁星而去。英琼二人只好再去找李静虚，这回李神童终于道出玄机——必须用天波壁的七修剑斩杀妖尸。

从玄晶森林左上进入奇异森林，再向右进入天波林。在林中救了侥僬族(传说上古时的矮人族)人小懒，他将英琼等人变小带入侥僬族村。该村分东西两村，多年不和，势成水火。向右上进入一个树洞，再下到西村，找到西村长。西村长说如果能为他们调解两村的恩怨，就告诉英琼天波壁的位置。于是两人去找西村大长老打听两村结怨原因（大长老家门口有个乐师）。大长老说只需用招魂幡从坟中招出两村祖先，问一问就知道了，但他忘了招魂幡的炼法，需到东西村交界的屋顶去问小俊。在屋顶找到正和小美海誓山盟的小俊，问出用黑狗血、火石、兽骨、宣纸就可以炼出招魂幡。

带着招魂幡，英琼等人来到坟头（在地下的最左边)，招出两位祖先，问清原因。再回村叫东西村现任村长一起去坟头，再次使用招魂幡，两村的误会终于解除。

然而，天波壁在何方？回去问西村长，他竟说不知道！不过他告诉英琼巫医可能知道（有这么涮人的吗？）。去两村之间的屋顶向上找到巫医，他要英琼二人把他屋顶上的啄木鸟赶走。二人去找西村大长老屋外的乐师帮忙，但乐师想要大长老的一首曲子，而大长老又



需要二人帮他抓来蝌蚪才肯谱曲。于是二人先到墓地旁的溪水边，杀死近旁的大蜘蛛得到蛛网，再用蛛网捕到一只蝌蚪，交给大长老后得到曲谱，再拉乐师给啄木鸟演奏。如此有"魅力"的音乐，让啄木鸟听后几乎要"吐血而亡"，它慌忙飞走，再也不敢回来。在巫医家里可以找到冰蚕丝、盐等物，查看巫医的"百兽宝典"可知用白铁(在东村铁匠屋里)、盐和冰蚕丝炼成朱雀环，有了它可与中间屋顶的那只叫"飞翔"的燕子交谈。巫医叫燕子把两人带到天波壁，在壁前打败七修神兽，取得七修剑，然后再回玉灵岩击败妖尸。虽然得到温玉，但影魔已控制袁星魂魄。为不使英琼等人为难，袁星与妖尸同归于尽，幸得怪叫花凌军相助，带走袁星的元灵，暂保其元灵不灭。



再入玄晶洞，用温玉救出一女子——余英男，她加入了英琼等人的行列，共同打败冰蚕，找到了冰虫。

莲花转生

回到凝碧崖，从师姑口中得知要救袁星，需莲花转生符和异类金丹，而要得莲花转生符须到青莲峪找元江金船上的智叟。于是英琼三人沿奇异森林向上向右走进青莲峪，在一座桥上见到一渔翁。渔翁说欲见金船，需在湖边依次使用椰子(椰子用两根树枝炼出)、浮萍和赤阳珠。依法行事后，湖中顿时生出万朵莲花，沿着莲花道便可来到金船上，原来渔翁就是智叟。

在金船二楼再次找到智叟，得到莲花转生符和五朵青莲。智叟对英琼说，以五朵青莲、异类金丹再配合袁星的生辰八字就可救活袁星。异类金丹可去洪水泛滥的雁湖村寻找。

智叟还说要想除掉影魔，必须得到五宝：紫郢剑、青索剑、冰蚕、火灵珠和神沙母。

英琼三人从青莲峪向右进入光华森林，再向下来到雁湖村，拜见老友葛将军，不想葛将军翻脸将三人关了起来。在牢里见到多绿，得知他是村民请来修桥的。在屋内找到一枚玉簪，打开牢门，然后去左边牢房开门救出白谷逸，得知葛将军已被影魔附身。白谷逸送给英琼一颗避水珠，英琼等人进入洪水中杀掉妖鲧，拿到异类金丹。

妖鲧一死，洪水亦跟着退去，回头再找葛将军，他魔性大发，英琼等人只得应战，打败他。葛将军临终前告诉英琼，火灵珠在阴风洞中。英琼又在葛将军屋里寻到聚魄炼形丹的炼法，然后回村里找多绿，请他修桥。这小子竟狮子大开口要1000两纹银，无奈只有给他。

英琼等人返回凝壁崖，用莲花转生符使袁星复生。不想袁星因祸得福，变成人形。

火灵风云

英琼四人经雁湖村向下来到天刹森林，再向下向左到阴风洞外，发现通往阴风洞的桥断了。再回雁湖村找多绿修桥，修好后直入阴风洞。在洞中找到文蛛，见它正要吃掉米龟和刘玉安，冲上去打死它，在它腹中发现火灵珠，刚想拿，突然窜出一绿袍怪人抢走了火灵珠。从米龟和刘玉安口中得知此怪人乃邪派大宗师绿袍老祖，要到古墓森林与上古三尸无华、戎敦、穷奇会合。

英琼等人来到古墓门前，见到少女凌云凤，她是为夺回被穷奇抢走的轩辕二宝而来的。众人一起进入墓穴，一直沿左边往上走，遇到了英琼的师叔宋达。宋达因与颠倒人有赌约，所以被困在此，不能离开。英琼一行人找到颠倒人，以其人之道还治其人之身，骗颠倒人先违反誓言，得知他是受英琼师父邓隐之托才欺骗宋达。接着回到师叔宋达处，宋达道出数十年前的一段隐情——当初邓隐与宋达为盗取五色石而合谋杀死同门顾某，但不料克制影魔的五色石化为五宝。如今五宝中的一部分落在绿袍老手中，而青索剑的下落只有神驼乙休知道。说完后宋达帮英琼破了绿袍老祖的无影障，自己亦跟着归天。

众人继续前行，除掉绿袍老祖和附在他身上的魔影神龙，获得不少宝物。突然上古三尸中的无华跑出来企图夺宝，结果只能是夺宝不成反丢命。杀死无华后众人继续摸向古墓深处，此时古墓已被上古三尸中的戎敦封闭了。众人杀掉戎敦、穷奇，继续向里径直来到无华的棺材处。在棺材的左边发现了机关室，进入后又见到了凌



云凤，她运用轩辕二宝，破去古墓中的天罗地网七煞阵，大家一起逃出了古墓。

青索来兮

英琼几人由天刹森林下行到歇歇森林，在这里遇到了商人，一番交易后，继续行至白犀潭找乙休。

找到神驼乙休，他为与娘子和好，需英琼帮他取天一真水，于是拿出拜帖送英琼等人去紫云宫。在紫云宫门口，丫头春花拿走拜帖，二凤、三凤出来说宫主不见，而且三凤的态度极不友好。众人气不过，索性冲了进去，见宫主初凤正在宴客。初凤以未见拜帖为由拒绝了英琼，只好先去找拜帖。

四人来到二凤居所，和其夫金须奴比武获胜后得到了幻光踏及月魄寒精的法术。再入初凤房中，见到铁姝欲偷天一真水，立刻出手阻拦。打败她之后又去找初凤，但她不信，言语不和只好武力解决。初凤斗败后仍半信半疑，要英琼拿出证据来，英琼一行人只好去三凤住所找丫头春花。

在三凤的住所和扫地的老吴交谈后，众人见到了春花，方知三凤是受许飞娘指使而截取拜帖。接着找到许飞娘，跟着她到藏宝库，再去骗三凤，使二人反目。在藏宝库中许飞娘逃掉，三凤大发雷霆，迁怒于英琼，一轮大战后英琼拿回了拜帖。

众人回大殿欲献上拜帖，却见许飞娘用二凤要挟初凤换取天一真水，金须奴救妻心切反被许飞娘所伤。众人合力除掉许飞娘。为救金须奴，英琼等人进入万字迷阵，杀掉四个护鼎妖怪后，阵中出现了龙蛟，斗败龙蛟便得到了天一真水。

英琼救下金须奴后，带着天一真水回到白犀潭。来到乙休住所，到左下方屋内找到乙休的妻子，将天一真水给她后，她还是不愿回去，非要乙休亲自上门认错不可，而乙休不愿道歉（多丢份啊！），看来还得另想办法。



英琼想请乙休家门前的小童蛙至帮忙调解，可这小子非要一条鲤鱼才肯帮忙。于是英琼到乙休家找来一根鱼竿，到河边钓了一条鲤鱼。蛙至得到鱼后就去把乙休的妻子骗了过来，夫妻见面方化解了矛盾，于是乙休告诉英琼青索剑在望月谷。

众人由白犀潭过八达森林找到望月谷的人口，在这里摘得一颗魔藤果。进谷后，谷中的小孩石生将山涧上的桥破坏了，衰星推倒身旁的一棵枯树，一行人才得以



过了第一道山涧。不想石生又将第二道山涧上的桥弄断了，于是英琼使用魔藤果，再加上从乙休妻屋里找来的鸟笛，生生“变”出一座桥来。找到调皮的石生，英琼终于拿到了青索剑，还得知圣姑伽因与艳尸崔盈在幻波池比斗。

灭天出世

英琼等人从八达森林向左走到幻波池外，见到了周青云的未婚夫顾长风，他也是要到幻波池找人。但幻波池被一道青竹印记符所封，为能进入幻波池，众人找到枯竹老人和瑛姆，答应帮枯竹老人去北极陷空岛偷地冥元磁。

在陷空岛见过陷空老祖后，找到干神蛛。干神说他妻子被仇人迫害，已化成蜘蛛，需人移形换体。为救干神蛛的妻子，英琼找到藏书阁，得知用金菩提、雷丸和聚魄炼形丹可炼出移形变体偶（聚魄炼形丹可用万术灵丹加除邪九烟丸炼出）。救活干神蛛妻朱灵后，英琼得到了黑玉石和白玉石，把它们放在太极图上可到机关室去找地冥元磁。

拿元磁回到枯竹老人处，英琼得到清宁扇，解除了封印进入幻波池。来到圣姑府，英琼见到师父邓隐与圣姑，她们将崔盈的事交给英琼等人处理。

一行人至府内深处，到一楼梯口却下不去，忽见一旁有圣姑石像，一拜之下楼梯口就打开了。下去之后众人见到了真正的圣姑，得知师父邓隐与崔盈乃一丘之貉，先前所见的圣姑乃崔盈所幻，而且邓隐早已遁入魔道。英琼等人再回上面一找，却见邓隐已被顾长风带走，而崔盈则尸横血泊。再找到圣姑得知邓隐是去了胜天崖，那是影魔灭天的领地（灭天相当于魔鬼撒旦的角色），而第五件神物神沙母也在胜天崖。圣姑要英琼等人尽快赶去，取得神沙母炼出五色石，就可封住灭天。



十三支局 BUREAU 13

上海　熊韬 刘俊 郦峥 朱克

序　章

ISQAC RICHARDS：绰号"黑客"，特长：计算机、生物物理学和武器。

DELILAH LITTLE PANTHER：绰号"装甲女郎"，特长：装备着一件极富破坏力的机甲战服。

FATHER JONATHAN BLANK：绰号"牧师"，特长：宗教、魔法与神秘现象；已 26 次成功地驱除魔怪。

ALEXANDER KELTIN：绰号"吸血鬼"，特长：不受传统武器伤害、有雾化能力，并以血为食！

JIMMY SUTTLE：绰号"小偷"。特长：开锁。

SELMA GRAY：绰号"女巫"。特长：强力咒语。

六个人，六种各异的特殊能力，组成了一个高度机密的政府组织——十三支局。它的任务是鉴别、追踪、扑灭一切超越正常的超自然现象，暗暗地维护着社会的和平与安定。

城里发生了爆炸案，这本该是地方警察所管辖的，换了平时，这种小案自然轮不到最高机密等级的十三支局插手，可此次爆炸案牵涉到了前任十三支局的干员，似乎案情没有这么简单。上面机关要求我们逮捕爆炸案主谋，并彻底清查背后可能隐藏的阴谋。

在分析了手头资料和看过现场录像后，我——小偷，自告奋勇要求单独完成任务。上级警告我说会有一定的危险，可我不会放弃每一次磨炼自己的机会。

好了，下面就看我大展身手吧！

再次见过枯竹老人后，英琼等人向左向下经天惜森林，再曲折向上来到胜天崖外，进入胜天崖大殿后，见到邓隐和顾长风。从他们口中得知，邓隐为了抢夺五色石而杀了顾长风的父亲，顾为报父仇不惜出卖灵魂给影魔，放出影蛊控制了邓隐，欲借此杀之。为化解两家的恩



怨，英琼等人一路追到胜天崖，费尽口舌劝说顾长风，英琼用招魂幡唤出顾长风的父亲。听到父亲的话，长风终于悔悟，要以自杀阻挡影魔灭天的出世，但为时已晚，灭天出现了。经过一番恶战，众人将灭天击败。

返回凝碧崖后，英琼等人正要庆贺胜利，却见师父邓隐在悔过时突然被灭天附体，逃到铜椰岛去了，原来尚缺五色石封魔。

众人带着师叔炼成的五色石，追到了铜椰岛，见到岛主天痴上人，但他却不帮忙。无奈去河畔找到龙童，得知岛主原来是假的。英琼等人马上去问岛主身边的鹦鹉，它说地洞的入口就在桐椰树下。于是进地洞救出真正的岛主，再回来找到被灭天附身的邓隐，几人合力再次打败了灭天，用五色石将其封住，终于彻底消除了魔患。

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★	总评：	
音响	★★★		
操作	★★★	70	
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	



第一章

来到报纸出售机（NEWS VENDING MACHINE）旁，我看到出售机里面有两角五的零钱（QUARTER），嘿，似乎是为我准备着买报纸用的。不过嘛，我的"职称"叫小偷，拿报纸何需用钱？利用我天才的开锁技能，要取机器里的报纸实在是轻而易举。

我拿出一份报纸（NEWSPAPER），随便浏览了一下。上面谈到前几天爆炸案的一些情况，并说证据都放在警察局的物证室里，正等待做进一步的调查，看来我只好去和警察打打交道了。

向右来到警察局(POLICE STATION)，一位警员忙得正热乎，他边打字还边叮嘱我不要到处乱跑。和他开个小玩笑吧——我轻手轻脚地走到他身旁，偷走了他的左轮手枪（POLICEMAN'S REVOLVER），真正是神不知鬼不觉，嘿嘿嘿！

不过我来此的主要目的还没达到。看到桌上的强力胶水(SUPER GLUE)，我脑中灵光一闪，悄悄拿起它并用它封死了左边墙上灭火器的门，然后挥手把桌上的带有火星的烟灰缸拨入了一旁的垃圾筒中。刹时，垃圾筒起火了，"着火啦！"——那警察惊叫着跑去拿灭火器，却打不开门，只得跑到外面请求支援去了。唉，这种警察没事只会唠唠叨叨，可真遇上了一些小麻烦，就不知所措了，真是没用！就这样，我可以大摇大摆地进入警长办公室了(SHERIFF'S OFFICE)。

在警长办公室内墙上的控电箱中，我发现了一个完好的保险丝（ELECTRONIC FUSE），为了不被暗藏的监视器逮住身影，我关掉了总电源。哇，好黑啊！幸好我早已习惯在黑暗中工作，嘻嘻！

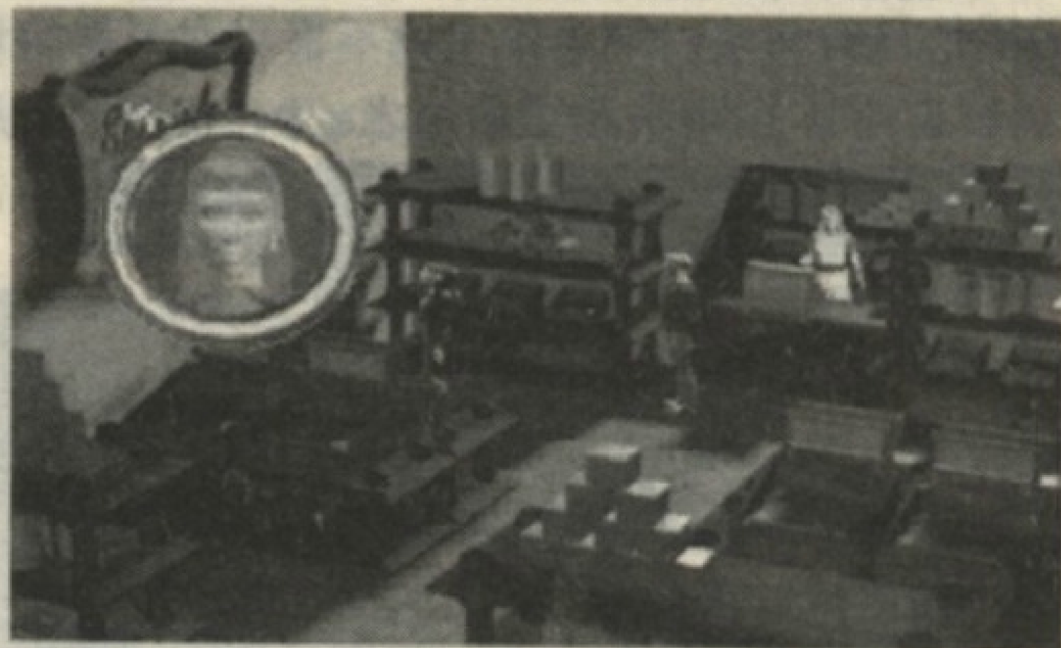
反手关好控电箱（我们可是最机密的组织——十三支局，所以做任何事都不能留下痕迹，动过的事与物一定要恢复至原状，如果你想在这一行混得出色，就一定要养成这样的好习惯。）在警长办公桌的抽屉中，我找到了物证室的钥匙（SHERIFF'S KEYS），用它进入物证室（EVIDENCE LOCKER），拿了桌上的照像机（CAMERA），再找到柜子里的警察报告（POLICE REPORT）和炸弹碎片(BOMB FRAGMENTS)。读过警察报告和检查炸弹碎片后，我对爆炸案有了初步的了解。

出了警局，向右来到瑞克电子商店（RICK'S ELECTRONICS）外面。在一旁墙上检查后，我拔下了一块砖头——显然这又是为我开门准备的，可我不喜欢强行闯入，我习惯用自己的方式悄悄地撬门进去。

进屋后，我看见桌上有一台答录机（ANSWERING MACHINE），四周还散着些磁带（ANSWERING MACHINE TAPE）。我把这些磁带一一放进答录机，听到了一些新的线索。看到一旁的收银机——不好意思，出于"职业习惯"，我拿走了里面的钱（MONEY）。再检查一下柜子里的档案记录（FILE FOLDER），最后带上另一边的老虎钳（WIRE CUT TERS），走人！

离开端克电子商店后，继续向右到了 AI 集团总部（AI CORPORATE HEADQUARTERS）前。"叮咚"一声门铃后，走出一名警卫，和他"Hello"了半天都不让我进去，没办法，只得另觅去路。逛到大楼后面，那儿有一个大型垃圾箱，打开它碰碰运气吧！

"喵呜！"一只黑猫从中窜出，可着实吓了我一跳。管它脏不脏呢，把垃圾筒翻了个底朝天，居然还找到了一个包裹。这是个 AI 公司的电脑箱子（AI COMPUTER BOX）。有了！我再次来到 AI 集团总部门前按响了门铃，那警卫出来后，我向他出示了那个箱子，并说明了来意。果然，他没再找我麻烦，只叮嘱我把东西放在辛普森先生的桌上。嘿，这回有机会在里面逛一逛喽！



在里面的秘书桌上我找到了一本秘书记录（SECRETARY'S NOTE），上面记着一个"2112"的密码。打开一旁的复印机，我又发现了一份办公室的备忘录（OFFICE MEMO）——好象 AI 公司与这案子很有关连噢！我走进一旁的保安部(SECURITY OFFICE)，拿走桌上的几卷录像带（VIDEO TAPE），接着便进入了辛普森先生的办公室（MR. SIMPSONS OF-

FICE)。在墙上的控电箱中取得一颗电池(BATTERY),把它装人桌上的遥控器中(REMOTE CONTROL)。

在中央的墙上有一幅让人(是象我这样的人)觉得有些古怪的画,凭直觉我打开了它,果然背后露出一个保险柜。糟糕,它是音控的!这下连我这个开锁专家也无能为力了。

桌上有个按钮,管它那么多,按了再说——哗!嵌在墙上的电视和录像机都打开了。我把在保安部拿到的录像带全部放人录像机中试了一遍,正巧其中一盘有辛普森先生的录音,这下保险箱自行打开了里面藏的是一盘录像带——这么神秘地保存着,其中定有我要的线索。于是我迫不及待地把它也放进了录像机,看到的是关于一辆厢型车的录像。

在把所有物品一一恢复原状后,我离开了AI集团总部。调查至此,这辛普森先生实在是很可疑!

根据手上的新情报,我一路往左来到了报纸出售机左边的体育馆和特快专递公司门口(CYM & MESSAGER SERVICE)。走进特快专递公司,从办事人员口中得知在送货员的存放室里有重要线索,可他不让我进去。不要紧,乘他不注意时我轻手轻脚地溜进了送货员的物品存放室(DELIVERY BOY'S LOCKERS)。

哇,真黑!我打开楼梯口的控电箱,把保险丝放了进去,灯亮了!仔细检查每一个柜子,发现一件送货员的夹克(DELIVERY BOY JACKET),又从夹克中搜到一串货车钥匙(JPS VAN KEY),在房间的右下方我还找到了一副皮手套(LEATHER GLOVES)。在拿起地上的垃圾罐(WASTE CAN)后,我下了楼。

来到厢型停车场(USED RV LOT),那辆在录像带中出现过的厢型车就停在那儿,我想用钥匙打开车门,却没成功,看来还少了些什么只能先到一旁的美国暂储存公司(AMERICAN TEMPORARY STORAGE)看看会有什么收获。把钥匙交给管理员后,他给了我一张磁卡(MAGNETIC SCAN CARD)和一些零碎的东西。那些零碎东西似乎是些炸弹的部件——看来JP韦德便是炸弹的制造者了。我用磁卡顺利打开了厢型车的车门,在车上,发现了JP韦德的战争日记(JPS BATTLE JOURNAL),看过后,我决定赴医院一趟。

刚进医院(HOSPITAL),便碰上了警长,在和他一番"套磁"之后,他给了我一张等级四的通行证(LEVEL 4 BADGE),以便我办公方便,并要求我加紧调查此案。

回到厢型车上,车上的自动驾驶系统有AI武器工厂(AI WEAPONS PLANT)和公墓(THE CEMETERY)两块地方的自动导引。去呼吸一下新鲜空气吧,我决定先赴AI武器工厂看看!

第二章

在自动驾驶系统(ENGAGE AUTODRIVE)的帮助下,很快就到了AI武器工厂处。走至正门口,哇噻!关着的门上有块牌子,上写"VOLTAGE"——高压电!我可不想变电烤鸭!

去一旁的林间小径(FOREST ROAD),来来往往的车还真不少,不如搭个便车吧!我把小径后方种植地(CLEANING IN THE WOODS)上的一大段树枝(TREE LIMB)挪到了小径中央。车来了,趁那司机下车搬树枝时,我悄悄藏在了他的车上,终于混进了AI武器工厂。

打开装卸室(LOADING BAY)的门,进去后打开控电箱启动了电源,出来时拿了一旁的木锯(WOOD SAW),乘升降机(SCAFFOLDING)来到楼上的走廊(CORRIDOR)。两边分别是等级四与等级六的安全门,全是高科技产品,即使是我那高超的开锁技能也对付不了,只得拿出警长给的通行证打开左边等级四的安全门。在里面的电梯面板上输入密码2112,通向附属基地的电梯(ELEVATOR TO SUB BASSEMENT)启动了,把我带到地下室的走廊。



走路间,总有股怪怪的感觉,好象有哪儿不对劲,仔细检查后发现在中间地上有一条电线。我拿出老虎钳把它剪断,这下安全了,真不敢想象不小心碰上它后会有什么样的结果。打开另一端的门,这里是间安全实验室(SECURED LABORATORY),里面看起来挺阴森的,在桌上有份记载着COTTON、HOUSTON、STERLING和CARVER四人分户的总帐(LEDGER)——先揣进怀里再说,再环顾一下四周,没有什么新的发现,还是走人吧。

回到厢型车上,把在工厂查得的那四人的姓名——

输入车上的数据库(ACCESS RV DATABASE)。一番分析后，自动驾驶系统为我提供了新的可疑地点——郊区(THE SUBURBS)。看来我又有踪迹可寻了。

第三章

在自动驾驶系统的导引下，我来到了山茱萸路(DOGWOOD DRIVE)。向左走到修车场(LIBRARY PARKING LOT)，打开红色轿车后面的置物箱，拿到一根铁橇(CROWBAR)和一个手电筒(FLASHLIGHT)。接着，回到山茱萸路，运用开锁技能撬开HOUSTON家的大门，在客厅里找了一阵，发现椅子旁有一只鬼猎人工具箱(VAMPIRE HUNTER'S KIT)，打开后看见里面有铁铲(SHOVEL GARLIC)和木柱(WOODEN STAKE)。再到厨房里(KITCHEN)，从门背后的垃圾筒中找到一张"巡行者俱乐部"的入场券(CONCERT TICKET)和一张给EDDIE的便条(NOTETO EDDIE)，其它就没什么有价值的东西了。



用同样的办法进入STERLING家。客厅里放着一台答录机，打开后我听到了一些有趣的留言。来到车库，在第二个柜子里找到了一本书(JANE'SBOOK OF BOMBS)，看过后放入怀中。在第五个柜子中找到一台收音机(RADIO)，然后我就离开了STERLING家。

向左来到图书馆前(FRONT OF THE LIBRARG)，打开还书箱后，找到一本关于植物的书(BOOK OR BOTANY)，阅后，再撬开图书馆大门进去逛逛。没发现什么特别感兴趣的东西，于是我径直来到地下藏书库(LIBRARY BASEMENT)。哇！这里的书应有尽有，独缺关于恶魔的书，看来有人捷足先登了。可惜没带高手来，否则说不定他能从一旁的电脑中获得点信息，没办法，只得空手而出。

来到左边的高级中学(HIGH SCHOOL)，撬开大门走进走廊末端的教室，在老师的桌上放着一个本子，拿起一看，原来是学生的课目分配表(ASSIGNMENT LIST)，其中写着研究恶魔学的是GEMBECK同学。

GEMBECK住在榆树街(ELM STREET)，一直向右就来到了他家门前。撬锁进入，哈，在图书馆里找不到的关于恶魔的书(BOOK OF MAGIC)就在他家客厅的桌上，翻阅一遍后，就带着书离开了。

途经CAVER酒吧(CAVER'S BAR)、草药店(HERBALIST'S SHOP)和停车场(PARKING LOT)，我来到了"巡行者俱乐部"门前，把入场券交给门口的警卫，就进去了。只见台上有两个摇滚歌手正在尽情高歌，虽然唱得不错，可我要务在身，无暇欣赏。

走入右边通往后台更衣室的门(BACK STAGE)，过道上躺着个人正在喃喃自语，我才没功夫理他。来到更衣室(DRESSING ROOM)，里面放着许多扮吸血鬼的道具，恰巧我的同伴里有个真正的吸血鬼，要比起来他们简直就是班门弄斧，关爷门前耍大刀啊！更衣室的中间有口棺材，里面有大蒜(GARLIC)和一个乐队笔记本(NOTE TO BAND)。查阅过笔记后，我就离开了"巡游者俱乐部"。

往左是第六街(SIXTH STREET)，这里又脏又乱，可墙上的芭蕾舞广告看上去却十分显眼。仔细检查后，果然发现一个秘密通道(GANG HIDEN OUT ENTRARCE)。进去后，发现里面原来是一些小流氓的秘密集合地，有个小混混见我进来后，吓得直发抖，唉，这种料还配出来混？问了他几句，都乘乘地告诉了我，SAWBUCK在CAVER酒吧里，于是我没再为难他，只顺手拿走了一旁的兴奋剂(STIMULANTS)与镇定剂(DEPRESSANTS)。

在前往CAVER酒吧途中，经过"巡行者"的停车场，发现那里停着辆大游览车，很显眼。职业的第六感使我上前对它检查了一番，打开车后置物箱，HOUSTON从里面跳了出来，他好好的为什么要在车尾箱里呆着呢？于是我马上想问个究竟，没想到他竟语无伦次，答非所问，不知在说什么东西，真古怪！我对他进行了全身检查，果然，在他颈后发现了一块晶片，一定是它使得HOUSTON神智不清的。我取下晶片后，HOUSTON恢复了正常，但从他口中还是得不到什么新线索，看来还是得上CAVER酒吧瞧瞧去。

在CAVER酒吧中找到了SAWBUCK，可他对我似乎颇具敌意，一看见我就马上拔出枪，并挟持了一个女顾客作人质，我好言相劝，可他充耳不闻。情况十分危急，我冷静地分析了一下现场情况——他拿的是左轮手枪，至多只有六发子弹，对，就这么办。

我充分利用自己轻便的身手吸引他开枪——毕竟我是受过职业训练的，他连发六枪也丝毫损伤不了我。



这下他气急败坏地逃进了地下室，我也随之跟了进去。追上他一问，发现他与 HOUSTON 一样也神智不清——果然他也被安了晶片。取下他颈后晶片后，我前往下一个可疑地点——草药店。

在药店里，我拿了些药粉(HEALING POWDER)、爱情配方（LOVE POTION)、护符（WARDING CHARON)和安眠药(SLEEPING DRUG)。我看到一个护身符(AMULET)，刚拿起它，突然出现了一个模糊的人影，她自称是 VERONICA COTTON 的女孩，可刚说几句话，便消失了，我试着把护身符放回原处，再拿



起它，女孩果然又出现了，一番交谈后，她终于同意亲自与我见个面，并说会派使者来接我，我把护身符还给店员后走了出去。

门口有一只黑猫见我出来后，便向左边走去，莫非它就是那接引我的使者？我跟着它一直来到我厢型车的停车处，它告诉我该去坟场了。我刚想上车，忽然发现一边有个人鬼鬼祟祟的，可疑！我上去刺探一下，唉，又一个晶片的受害者，拆下晶片后才知道他就是 STERLIRG，清醒过来的他告诉我在他意志模糊时曾在厢型车上安装了炸弹。还好没急着跟那只猫去，真是处处陷井、步步惊魂啊！我拿出老虎钳剪断了车门下的引爆线，总算安全了，去坟场吧。

第四章

停好车后，见那黑猫直往坟墓深处去，于是我跟着它走过坟墓之门(THE CEMETERYGATES)，再穿过后门(BACK OF CEMETERY)，来到了 VERONICA COTTON'S HOUSE。伸手一推，门就应声开了，只见 VERONICA COTTON 在胡言乱语，身上还散发着一股妖气，不用问，她一定也成了晶片的俘虏。当我替她除去颈后的晶片后，她一下子就消失在空气中了，真奇怪，我只得另寻线索。

当我重新回到墓地之门时，一个绿头黑袍的幽灵飘至坟墓中央，并妄想用奇异的声音和古怪的语调恐吓我，但我这种十三支局的精英怎会被这种小场面吓倒，实在懒得理它，拿出照相机把墓碑拍了下来（PHOTO OF TOMBSTONE)。巡视了一圈，发现中间一个坟墓的墓碑是血红的，其中定有古怪。拿出铲子掘开了这个叫作 SPIKE LLEMMINS 的坟(虽然缺德了点，但为了工作……)，从他的尸骨中取了一截手指骨（FINGER BONE)。

来到停车处右边的公园（THE PARK)，路边有棵光秃秃的树，记得植物书上说过就是山茱萸树。于是我拿出锯子锯了一小段树枝下来（DOGWOOD FREE LIMB)，顺便用锯子从树枝上截了一个小圆盘(DOGWOOD DISC)留着以后备用。

向前走到教堂(THE CHURCH)，进去和神父交谈了一番，虽然他能接受上帝的恩赐，可他一点也没感到四周邪恶的力量，可能是修行还不到家的原因吧。穿过厨房（THE CHURCH KITCHEN）来到神父的卧室(FATHER DOMINIC'S BEDROOM)，卧室地毯竟是血一般的鲜红。检查后发现地上有个暗门，打开后拿到里面藏着的一本驱魔之书（TOMB OF BANISHMENT)。既然要与恶鬼对抗，那墙上的十字架(CRUCIFIX)不正是最好的工具吗?一定要带上它。

回到厨房，看到台上有一滩鲜血，想必是神父学艺不精，切菜切到自己手上所流的吧！正好书上说驱魔需要处子的鲜血(外国的神父应该和中国的和尚是等价的吧)，我就用手指骨沾了一点血，再把它放在山茱萸做的小圆盘上，圆盘发出了淡淡的蓝光，嗯，看来以后降魔除妖全指望它了。

离开教堂，再次回到墓地之门，那幽灵还在不住的唠唠叨叨，真烦！叫它住嘴，它竟不听，这可怪不得我心狠手辣了。拿出十字架在它面前一晃，一声惨叫，那胆小鬼一下子魂飞魄散了。

往右来到了大陵寝(THE MAVSOLEVMS)前，里面的一座墓门没关紧，打开后进入陵墓深处，谁知进去后退路就一下子消失了。既来之，则安之，观察一下四周，全是一些空棺材。向上走，一直走右边的门，再向下便来到了一个与起点相似的通道。无意间，我竟穿过了左边的一堵墙，原来这堵墙只是个幻影。只见一个棕色的怪兽对我“咪哩吗啦”了一通，不知所云，实在烦得很，不过最后它给了我一张等级六的通行证（LEVEL 6AI BADGE)，还把我送回了地面，真是个面丑心善的好鬼，难得！

第五章

有了这张等级六的通行证，我便再次驾车前往 AI 武器工厂。驾轻就熟，这次直接来到等级六的安全门外，

用通行证开了门，里面是警卫室（LG GUARD POST）。那个警卫好负责，虽已倦容满面，但仍不停地喝着咖啡提精神，一时没机会进入，我只得在一旁静观其变。果然，进得多出得也多，没多久他就憋不住去了WC，我马上趁机把镇定剂放入了他的咖啡杯中，然后跑出来。等了一会儿，想那警卫已药性发作，我便再次进入。果然，在我的帮助下，他已安然进入了梦乡，在他身上搜到一张等级七的通行证（LEVEL 7 BADGE），我用它进入了前端锁着的办公室（LOLKED OFFICE）。

房里一个疲劳过度的电脑程序员正趴在那里做着春秋大梦，我拿出兴奋剂（STIMULANTS）给她灌下去。醒来后的她由于兴奋剂的作用滔滔不绝地向我叙说了一大段秘密，其中涉及到电脑病毒、EMP 武器和安全门的密码等等。在得到了所要的信息后，我走向右边的走廊（CORRIDOR），过了走廊，来到 EMP 实验室（EMP LAB）。实验室中央就放着那新发明——EMP 武器（EMP DEVICE），这正是我想要的。

回到走廊，往左来到一条走廊（CORRIDOR），我使用等级七通行证进入了辛普森先生的办公室（TED SIMPSON'S OFFICE）。四处检查后，发现桌上的雕像有点古怪，我试着推动它，果然现出了背后的主前厅（MAINFRAME ANTECHAMBER）。进入后，发现这里有个电脑自动防御系统，要求我出示口令，不然便会发出激光。我哪知道什么口令，管它三七二十一，拿出 EMP 武器对准门上就是一枪，一阵忽明忽暗之后，自动防御系统被破坏了。这下该可以进去了吧？没料想，大门也被破坏得打不开了！没办法，还是先回 EMP 实验室，把 EMP 武器放回原处充充电再说。

充电后，再次来到警卫室搜索。在左下方的墙壁上又发现一道锁住的暗门，再拿出 EMP 武器破开暗门——这武器的威力真是够大，可就是每用一次都要再充电，看来还是不够完善，不知他们是否有成立技术攻关小组开始进一步革新的工作？

给 EMP 充完电后，我进入了这通往电脑主机的通道（SECRET MAINFRAME ACCESS TUBE）。一进去便看见辛普森瘫痪在地，我马上上前追问究竟，一切终于清楚了——原来是他制造了一种可怕的电脑病毒，想借此达到自己溢涨的私欲，那爆炸案便是他在暗中一手策划的。如今出乎他的意料，病毒的滋长极为迅速，连他自己也不能再控制它们了，在我的逼问下，他又道出了破解病毒的密码。

看来，最最关键的时刻终于到来了！我镇定地坐上中间的椅子，瞬间便进入了电脑病毒所制造的虚拟世界。哇！好大好可怕的病毒怪物耶！不仅个儿大，还野心勃勃，号称世界已被它控制，人类将走向灭亡。它说得既认真又得意，真象有那么一回事似的！出于礼貌，我还是让它把话说完，而后，掏出怀中的 EMP 武器——回见了您哪！“轰！”的一声，它哑吧了。接着，我走到左边的电脑控制面板旁输入了破解密码，天地一阵摇动，随着病毒的灰飞烟灭，我又回到了现实世界中。

任务终于圆满完成了，不过……也许休假之后我还要接受更刺激的挑战，因为我们是十三支局！或许以后你还有机会听到我的故事，所以，不要忘了我——小偷 JIMMY SUTTLE！

后记

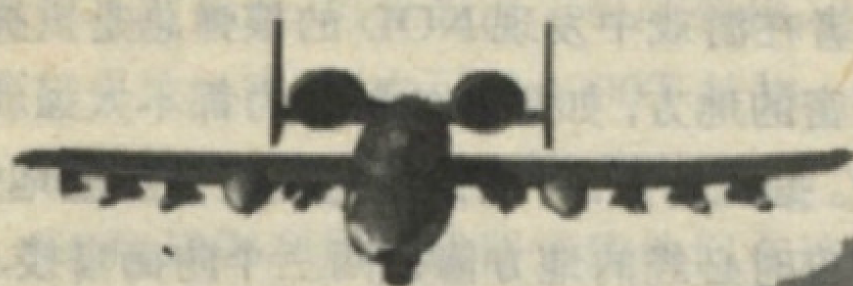
精彩的动画加上乘的语音组成的《十三支局》的片头动画很容易吸引玩家的注意。为此不得不佩服 TAKEZ 公司的创作能力，在 486/ 4M RAM 的机器上便能玩上这种高水平的光碟游戏，实在是玩家们的福音。

游戏故事情节脉落清晰，流程顺畅，各部分配置都很合理。穿插于游戏中的一段段过场动画会令玩者消除疲倦，大大提高了游戏的趣味性。

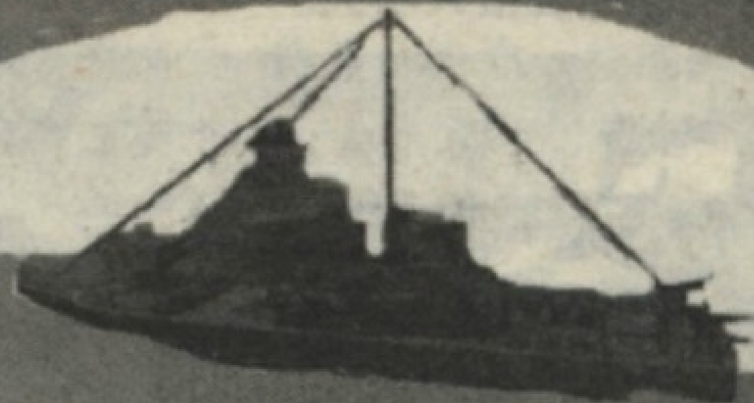
最值得一提的是，游戏开头有六位不同的能人异士可供玩家挑选其中的两位，当然玩家有能力可以只选一位进行游戏。由于每个人各怀绝技，对付相同事件可有不同解决方式，所以大大增强了游戏耐玩度。本篇作者只选小偷作主角进行攻关，余下的五个角色留给有志的玩友自己尝试。不过请记住，一定要充分发挥各人独有的技巧，这样对攻关会大有帮助。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★	总评：	
音响	★★★★	77	
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	





命令与征服——隐秘行动
COMMAND & CONQUER:COVERT OPRATIONS



北京 谢青 浙江 飞鹰

由 WESTWOOD 工作室制作，Virgin 公司发行的即时战略游戏《命令与征服》一经推出即获成功，得到电脑玩家们的普遍好评。因此他们在开发《命令与征服Ⅱ》之余，又制作了一款《命令与征服》增强版——《隐秘行动》。增强版在难度上比原游戏有所提高，并修正了原游戏中的一些错误，而在基本操作方面未作改变。

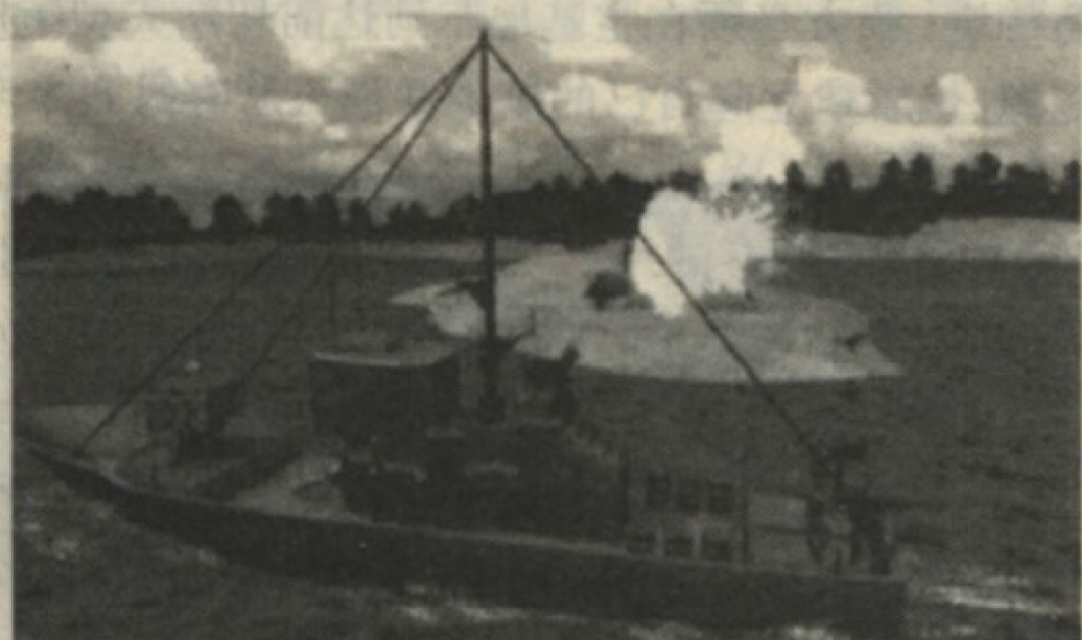
一.设施与装备

游戏中的各种设施及武器装备的主要特点已在《大众软件》1996 年第 3 期上作过介绍，这里仅作补充说明。

1. 各种设施的建设除主基地外，都需满足一定的先决条件，因此在建设时应依据这些条件循序渐进。

2. 某些武器装备只有在网络对战中才能制造，或在单人游戏中只在每关开始让你拥有，但不能制造（如特种兵、运输直升机），或在单人游戏中，只有当你选择拥有它们的敌人时，才会出现（如萨姆导弹发射井，化学武器士兵）。

3. GDI 的 APC 装甲运兵车与运输直升机均只能运



送 5 名士兵，在其状态框左下角有五个小格表示其载人情况，如小格颜色为绿色表示载有一般的士兵，如为黄色表示载有工程师，如为红色则表示载有特种兵。

4. GDI 的火箭士兵、火箭炮车、巨型坦克和 NOD 的火箭士兵、侦察单车、隐形坦克除可攻击人员、车辆、建筑外，还可攻击空中目标。

5. 建成 NOD 神殿后，你将拥有一枚核导弹，由于其威力巨大且仅有一枚，故应谨慎合理地利用它。

6. NOD 的化学武器士兵由于戴有防毒面具，故可直接穿过 T 植物生长区而不受毒害。

二.经验与体会

增强版增加了 15 个难度很大的任务，其中 GDI 七个任务，NOD 八个任务。还增加了 7 首游戏插曲和 10 幅网络对战地图。熟悉原游戏的朋友都知道，NOD 的实力与 GDI 相比稍差一些，但增强版已对此做了改进，双方实力十分平均，同时加大了游戏的难度，玩起来更加刺激，过瘾！

这 15 个任务同原游戏一样可分为有基地和无基地两大类，之所以说这些关的难度较原游戏有所增大，主要体现在以下几点：

1. 有基地的关

(1)在每关开始时，并不直接就给你 T 植物，而是要你自己寻找，比如在炸毁建筑后获取，或从敌人手中抢得。

(2) 在修建自己基地的同时，敌人的进攻会接连不断，且每次参与进攻的兵力都不在少数，这将使你建设基地的进程不会很顺利。

(3) 敌人进攻的策略较原游戏有大幅度提高，除正面多点进攻外，还经常用特种兵（敌人可制造，而我方不能）保护着工程师从后方偷袭你的基地。

(4)复杂的地形使你的基地不易防守。

(5) 大片的 T 植物生长区经常远离你的基地，这样使你的 T 植物收割机要花很长时间用于往返路途中，同时极易在中途遭到敌人的袭击。

(6) 敌人基地面积很大（有的关甚至占据了整个地图 1/4 的面积），防守严密且几乎找不到偷袭的机会，只有从正面进攻。

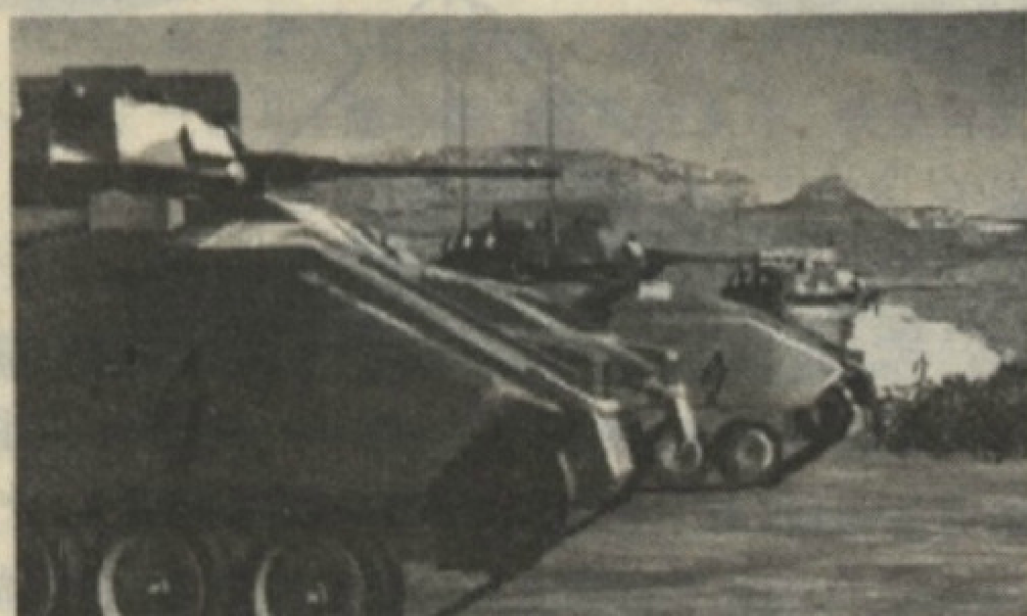
2. 无基地的关

(1) 你拥有的武装十分有限，而阻击你的敌人会很

强大。

(2)有的关执行任务有时间限制。

(3)地形复杂,使你很容易走错路。要找出完成任务的正确路线会花费很大功夫。



根据上述新特点不难看出,在坚持原有的战略战术(详见《大众软件》1996年第3期)的基础上,还应结合新形势作具体分析。下面就谈谈本人在游戏中的一些体会与经验。

如果你选择了NOD,应注意以下几个方面:

首先,在防守基地时应以建炮塔为主,慎建尖型防御塔。虽然尖型防御塔可发射激光,但由于GDI拥有离子武器,使用一次即可摧毁我方一座防御塔,加之防御塔造价较高且建造时间长,故在防守时不如建炮塔合算。如果一定要建的话,应在最需要的时候,用完后马上拆掉,虽然损失了一半T植物,但总比被敌人毁掉强些。

其二,善用你手中的武器,尽量发挥它们的长处。比如探索未知的地带可用隐形坦克,探察敌基地内部情况可用侦察单车;进攻时各种车辆要混合编队,协同作战——用轻型坦克集中对付敌人的各种车辆和防御塔,喷火坦克消灭敌人步兵,隐形坦克专打击空中目标并协同喷火坦克摧毁敌人的建筑设施,这样编排定能事半功倍。

其三,由于我方只拥有一枚核弹,故如何使用使之发挥最大功效就成为关键问题。投掷核弹的时机最好选在最后总攻之前,这样投弹后,敌人的设施、武装大量损失,我们正可乘此机会全面进攻。投核弹的地点应慎重选择,如果敌人基地面积较大则应以摧毁其主基地、兵工厂、高级通信中心为主;如果敌人基地面积较小,但防守严密,则应以摧毁其防御塔楼、能源设备为主。

如果你选择GDI一方,那么如何免遭核弹袭击或将核弹造成的损失减至最小就成了最重要的问题。

首先,在建设己方基地时可尽量分散些,设施间的空隙稍大些,这样就可减少核弹爆炸时的损失,但同时增大了防守难度,故此为下策。

其二,笔者在游戏中发现NOD的核弹总是投掷在我方防守最严密的地方,如果各处防守力都不太强就投在主基地附近。据此特点,可先修沙包墙延伸至基地外,挑一个敌人进攻时必经的地方修建两三个防御塔楼,建塔地点应尽量远离己方基地,那么当核弹来袭时十有八九会投在这个地方。此法既吸引了敌人的核弹又起到防守作用并把我方的损失减到最小限度,故此为中策。

另有一上策可免遭核弹袭击,但需花费不少T植物。具体实施步骤是:先探明NOD神殿所处的位置,然后准备多架武装直升机(建议8架或更多),用直升机攻击神殿,在NOD即将发射核弹时马上用离子武器攻击,这样一般敌人就发不出核弹了。笔者曾多次运用此法避免了核袭击。

另外,在防守我方基地时除了修建防御塔楼外,还应同时配备几辆坦克。这是因为我方防御塔楼虽然对付敌人士兵很有效,但对敌坦克则显得力不从心。

进攻时应混合编队,用巨型坦克专门对付NOD的尖型防御塔,并最好与离子武器结合使用;中型坦克消灭敌人的车辆;导弹发射车摧毁设施,消灭敌士兵;武装直升机配合进攻摧毁敌炮塔。另外,直升机的编组也大有学问,对付敌人的各种车辆(T植物收割机除外)只需两架就够了,而要摧毁敌人炮塔则需3架,如果是攻击敌人各类设施则至少应编入5架直升机。

三. 任务简报及攻关要点

第一关　GDI:BLACKOUT——切断能源

我方要在这一地区建立基地,不幸的是,NOD也是这样。他们已经在进入这一地区的唯一入口处建起了尖型防御塔。我方必须在主基地车到达前切断尖型防御塔的能源,然后建立起自己的基地并消灭所有敌人。



开始时我方有两名特种兵,可去右边找到2000T植物。然后沿路来到桥头,用空袭消灭一喷火坦克后炸毁敌电站,使其左下方防御塔失灵。等基地车从左下出现后找个好地方展开。本关有个小窍门——敌方会在左

上角建一副基地，可抢先派工程师潜伏，占领后卖掉，然后等它再造出来，每次可赚4000T植物。

第二关　GDI：HELL'S FURY——地狱的怒火

NOD试图利用核武器重建他们在这一地区的控制权。你的任务是：建立基地并与情报员DELPHI接触，他将指示你进攻敌人的最佳路线。使用你所有可以支配的力量阻止NOD。

应注意，此关NOD将定时发射核弹，而不是在你进攻时发射。一开始应派士兵冲进右方小基地捡4000T植物，等左方基地车来后尽快造飞机，这样可得到一架运输机。而后空降至最上方的烟火处，先占右方的电站，再占左方基地。本关成功的关键是速度，若不能在敌萨姆导弹造成前空降，你将面对一场苦战。

第三关　GDI：INFILTRATED!——侵袭!

NOD攻占了位于东苏丹的我方基地，你必须夺回基地并重新确立我方在该地区的优势。

此关一开始，敌人的工程师会首先抢占我方精炼厂，故开始时应先把精炼厂拆掉，这样敌工程师就失去了目标，很容易将其干掉。



第四关：GDI：ELEMENTAL IMPERATIVE——自然力的驱使

NOD窃取了我方进行T植物研究的一些关键部件，你的任务是找回它们。如果你解救了当地村民的妻子，村民将十分愿意帮助你。

这一关我方部队应先到达地图左上角的村庄，救下村民的妻子后派特种兵乘直升机一直向右寻找，找到两只箱子即可过关。

第五关　GDI：GROUND ZERO——瞄准地面目标

NOD向全球和平会议的举办地发射了一枚核弹，时间十分紧迫，你的任务是以最快的速度将参加会议的委员救出，并护送至接应地点。

这一关应先将附近暴露出来的敌人干掉，然后汇同增援部队快速向地图左上角的村庄进发，赶在核弹爆炸前将委员救出来，护送他们到地图左下角的接应地点由直升机运走。

第六关　GDI：TOIST OF FAIT——命运的结局

我方在NOD的控制区建立了一个侦察站，但NOD夺取了它。你的任务是在那里建一个基地，并夺回侦察站，消灭所有敌人。

此关地形不利于基地的建设与防守，故在建基地时应考虑周全。敌人有A－10攻击机，要加强防空力量。

第七关　GDI：BLINDSIDED——盲点

用你的特种兵确立我方在河岸的控制权。当所有的萨姆防空导弹被清除后，总部会给你一些援助。当你过河后从敌人的后方攻击他，要抓紧时间行动，敌人会很快醒悟过来。

此关一开始我方只有一个特种兵。先去左下角基地炸掉里面的一座炮台和两个导弹发射井，便会有直升机送来5名工程师。占领基地里的兵营、兵工厂、通讯中心和一座电厂，再将兵工厂和通讯中心卖掉，可得1500T植物。造5名火箭士兵，让他们到右下角的基地前，注意不可从“正门”硬闯，要让他们聚在一起，沿最下边沿靠近基地，集中火力打掉右下角的炮台，再将右下角的基地围墙打一个豁口，然后将火箭士兵撤走。派特种兵和工程师从这个豁口潜入基地，用特种兵干掉里面的卫兵并炸掉两个导弹发射井，调轰炸机炸毁敌人的防御塔，再调动兵力解决掉基地口的两个炮台。而后让工程师占领敌T植物精炼厂，这样便有了生产资本，确立了我方在河岸一边的控制权。应注意的是，当河岸这边所有敌设施均被我方占领后，敌人就会派飞机运兵来攻。所以在下面的战斗中，前方作战的同时还应随时防备“后院起火”。

接下来调轰炸机对河对岸的敌渡口实施轰炸，开出一片“净土”，然后就可派直升机送部队过河。在渡口基地内降落后将部队安置在右边较安全的位置，派特种兵警戒。占领敌通信中心，抓紧时间造沙包墙，将基地上方的入口封住。然后派工程师占领敌兵营，同时马上在兵营旁边造一炮台，打掉基地口的敌炮台。再派火箭士兵将基地右边围墙打开一个缺口，从这个缺口绕出去敲掉基地右上角的一座炮台，然后便可向右上方修筑沙包墙，将大片T植物生长区圈在自己的“势力范围”内（如建设期间资本不足，可拆除所有暂时不用的建筑和沙包墙），建设T植物精炼厂，掌握资源控制权。

第八关　NOD：BAD NEIGHBORHOOD——坏邻居

我方要从这个地区中清除GDI的所有力量，不幸的是，这个地区的居民对GDI十分友好。你一定要将自己的基地修建好后再探测攻击敌人的道路。一旦你被GDI或村民发现，GDI将向你发起进攻。



这一关应先全力建设自己的基地，在未被发现之前，不必担心敌人来攻。GDI 的基地在地图右上角，基地后面有一个"钱"箱，可派一辆隐形坦克去偷来。

第九关　NOD：DECEIT——欺骗

GDI 攻击我们的基地并切断了它与外界的联系。找到进入我方基地的途径，我们的一个情报员将在适当的时候指示出着陆地点，一旦你进入我方基地，马上重建它，并消灭这一地区 GDI 的所有力量。

先到左上方找到一架敌人的直升机，然后乘直升机飞至左下有烟火处空降。这里的基地被敌人炮塔包围，但不到必要时可不摧毁它们，利用这些炮塔作天然屏障。

第十关　NOD：EVICTION NOTICE——驱逐警告

GDI 在这个地区的影响日渐增强，你要在合适的位置投掷核弹，并将他们从这一地区清除出去。如能说服附近村里的居民都离开的话，那里将是建设基地最合适的地点。

用喷火坦克阻击敌人的坦克，到右下方的村子，将村子烧掉（如此"说服"），可得 4000T 植物，同时在村子附近修建基地。

第十一关　NOD：THE TIBERIUM STRAIN——T 植物危机

GDI 正在其基地附近进行离子武器的试验，他们使用了大量化学制品。你的任务是找到他们的生物化学研究中心，并摧毁它。杀死所有的敌人和村民，但要完整地保存所有建筑，使得这件事看起来象一次事故。

先向左下到达村庄，杀死所有村民和敌军，再向右下绕到敌基地后面袭击，消灭所有防卫的 GDI 部队，在此过程中不要摧毁任何村民建筑和 GDI 的设施，当然敌人的生物化学研究中心除外。

第十二关　NOD：CLOAK AND DAGGER——伪装与利刃

GDI 夺取了我方一辆主基地车，我们要靠这辆主基地车在这一地区建立一个立足点。你的任务是重新获得这辆车，建立基地并清除本地区内 GDI 的力量。

此关敌基地在地图右上角，你应从其后门潜入，找到我方主基地车后就在敌基地内展开，然后修沙包墙延伸至敌基地外再建自己的基地。

第十三关　NOD：HOSTILE TAKEOVER——接管

GDI 占据了我们的领地，夺回它！

先找到我方的兵营和通信中心，将通信中心拆除后造一名工程师，然后到左下方抢一架敌人的运输直升机。先乘直升机到河对岸的村庄中"借"T 植物，再飞到左上方烟火信号处空降，消灭敌军。

第十四关　NOD：UNDER SIEGE：C&C——围困

GDI 把我们围困在基地中，我们的资金已经用完。据报告，GDI 已经准备好对我方基地实施空中打击。形势紧迫，我方的希望渺茫……

我方基地被大批敌人三面包围。先将无用的设施拆除，再造沙包墙将上、右两个出口堵住，堵好后可拆掉上、右方的炮台，左边出口因防守力较强可暂时保留。等核弹造好后，可选两种作战方案：一是派隐形坦克到左上角侦察敌主基地，再用核弹将其炸掉，这样敌人无法再生产，往后的仗自然是越打越容易；另外也可用核弹炸左边出口处的敌坦克群，而后拆掉 NOD 神殿，在左边出口处建防御塔，同时造沙包墙阻挡敌后援部队。这



里有一点经验同大家交流：当左边被沙包墙挡住后，敌后援部队就不会过来，此时把沙包墙拆掉一小段，你会看到敌部队如潮水般朝这里涌来。当部份敌人进入防御塔射程后，再把沙包墙补回去，后面的敌部队就会掉头回去，而前面的则老老实实地停在沙包墙外挨揍，如此反复即可将敌大部队消灭。另外还可用沙包墙将守在基地周围的敌部队包围起来，让他们无路可逃，再于近旁

成吉思汗

北京　沈钊

金盘公司近期推出的战棋类游戏《成吉思汗》，详尽地展示了这个人类历史上最大帝国的征战史，让您沿着成吉思汗及其子孙开拓国土的足迹，率领骑兵勇士们一步一步地征服一个个强敌，直至建立一个东临太平洋、西抵大西洋、南达印度洋、北接北冰洋的庞大帝国。或许您的战绩会比成吉思汗更辉煌——能攻下他当年未曾攻下的城池。另外值得一提的是，游戏中还有60分钟精彩的过场电影，其中故事情节高潮叠起，战争场面恢宏壮观，音响效果震撼人心。下面就简要介绍一下这游戏。



1. 骑兵　总是敌多我少。而且骑兵总离不开蒙古包——战斗中，蒙古包可给周围四个骑兵加血。在我方骑兵中骑白马，穿红袍者即为主帅。

每关开始时，敌人的数量为我方的几倍，且素质颇高(真不公平！)，通常还会有大批援军从屏幕上方涌现，所以布阵时应注意不要把队伍摆在偏上的位置。

2. 武器　敌人只有弓箭，而我方骑兵每关可分别使用7种不同的武器（除了马刀，其余数量均有限制），这点弥补了我方兵力的不足。另外还有陷井，可一下毙敌（我军不会陷人）。马刀的攻击力超过了其它武器，但只适合近战；其它武器又分为线式或散式的，射程及威力各不相同。

3. 升级　每个骑兵都有三种指数——生命值（相当于HP)、体力值(决定移动范围)和战斗值。最重要的就是战斗值的升级，它包括了攻击力和防御力，是致胜的关键，且此值不能带到下一关。每关开始时，我方骑兵都要重新修炼，而敌方除普遍升级外，还有几名战斗值极高的，很不好对付。

要升级就要不断作战，从战斗中得到经验。每攻击敌人一次，战斗值都会升高一点，直至加满。升级的原则

建一防御塔慢慢地“消遣”他们。有时会有敌轰炸机前来“拜访”，往往会让防御塔遭殃，所以可在塔的上方安置一些小兵作炮灰，保防御塔无恙。待将围困的敌军清除后，可去左下方村子，毁掉教堂后可捡到2000T植物，再杀奔左上角的敌主基地，占领敌设施，消灭残敌。

第十五关　NOD：NOD DEATH SQUAR——死亡小分队

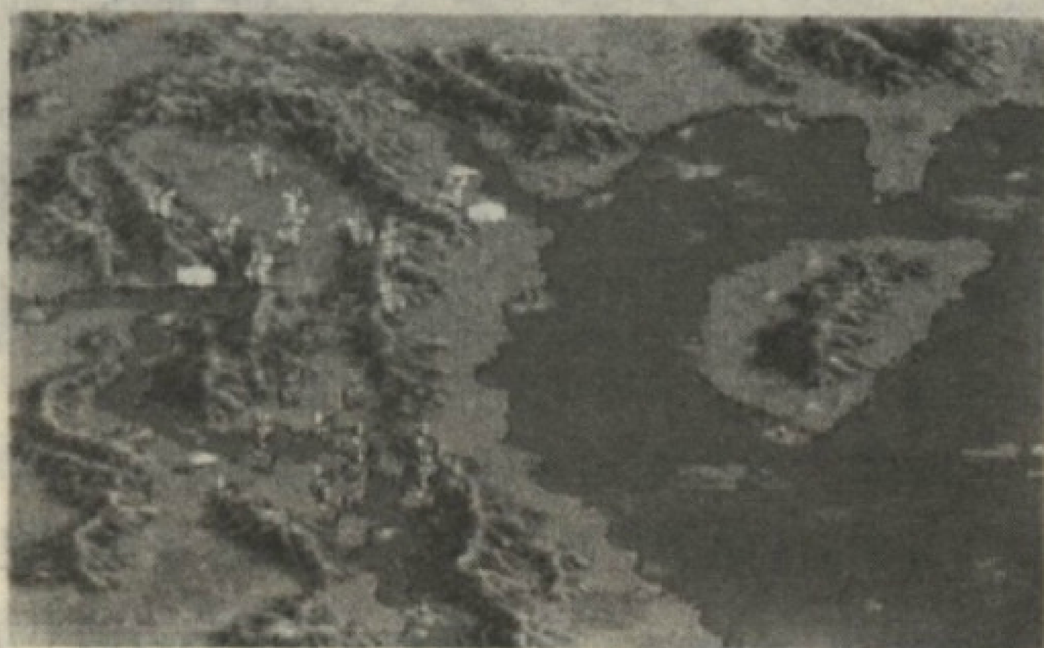
自从在欧洲遭到重创后，我方部队在GDI离子武器的打击下已经隐藏起来，在北非我们不会坚持太长时间。你必须用有限的力量摧毁敌人的高级通信中心，否则非洲也将渐渐落入敌人之手。

敌高级通信中心在右上角，你的部队应分两路，一路从正面或左面破墙而入，吸引敌人火力；另一路以隐形坦克探路，从敌基地最右边潜人，注意不要炸毁敌人其它任何设施，只需消灭阻止你的人员和车辆，否则你会遭到全面攻击。到右上方墙外潜伏，用车辆吸引通信中心旁炮塔的火力，再派特种兵乘机炸毁目标即可。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★★		
操作	★★★★★	88	
剧情	★★★		
娱乐	★★★★★	晶合实验室	

是先集中力量给几名骑兵(尤其是我方主帅)升级，这样才能与敌人抗衡。

4. 布阵　布阵的好坏关系到战争的成败，应集中力量形成多重打击。可摆三角阵、四方阵、L 型阵、7 型阵，最好的还是 V 型阵，让敌人一进入我方阵地便会遭



到几人合击，使敌人无还手之力。战斗值高的应放在角上或突出位置作为第一打击力量，若实在人手不够，至少也要形成前后两重攻击。要注意的是，移动和攻击是分开的，不能同时进行，所以最好能以逸待劳，一举歼灭敌人，不给敌人反击的机会。

5. 战术　这可说是以上各点的综合运用。首先是武器的打击，原则是尽量用散式武器，能用近程武器就不用远程武器，这样可以尽快提升战斗值。因为如能一次命中几个敌人，就可长几格战斗值，且既然能用马刀，又干嘛浪费弹药呢？节约人员和弹药在后面的战斗中尤其重要。当战斗值很高时，弓箭也可将敌一击毙命，此时就用不着冒险去靠近敌人了。

其次是要讲究移动的顺序。因为要三人一组同时行动，所以会有些不便。有时不知道攻击的效果，则可先派一人攻击，再移动两个不重要的人，便能保证既不放过敌人，又节省人力和武器。

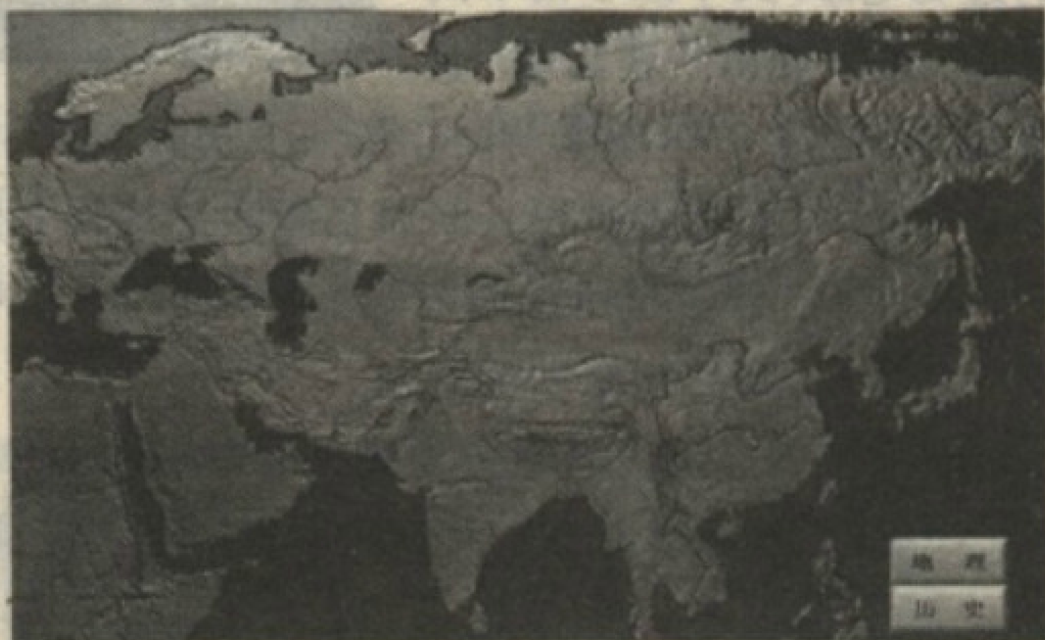
再有就是挖陷井，这也很有学问。应先把骑兵移到要道，且敌骑兵需移动两次以上才能到达的地方，排好阵势，陷井一定要挖得密而广。如果还有时间就可再下绊马索，管叫敌人有来无回，然后便可诱敌深入，力争"一个萝卜一个坑"，将敌人统统埋葬。

最后，也是最重要的，就是蒙古包的使用。它是用来给骑兵补充生命值及体力值的，应做到让它找骑兵而不是骑兵找它，因为只有让骑兵在蒙古包周围休息一次，才能恢复一部分生命值及体力值。其实，蒙古包也是一把双刃剑，它还可以用于进攻性防守。由于蒙古包只有落入陷井才会被消灭，而敌人又不会挖陷井，所以大可放心使用。让几个蒙古包一起上前挡住敌人的去路(先挡战斗值高的)，就可起到路障和闸门的作用，使敌人兵力分散，便于我方各个击破。

6. 鼠标　此游戏对鼠标的要求较高，若你的鼠标不灵光，那就赶快换新的吧。鼠标在屏幕上通常是以一面小旗子再现的，注意旗杆的下端才是鼠标的箭头，只有用它对准了才能发出命令。此游戏中鼠标的用法不同一般——按右键使小旗变为马刀，再按左键才能选武器进行攻击。当指令图标为小旗时，在我方人员上连点两下左键就可扎营。不过当人马集中时，要准确地选中目标的确不是件容易的事，一不小心就会产生误操作，对此笔者也没有更好的方法，只在凝神注目之余，祭起L&S(LOAD&SAVE)大法了。这一点不能不说是一个小小的缺陷，如能采用类似《魔兽争霸Ⅱ》中拉框圈人的办法，而不需要一个个地去点人，相信会让玩家们轻松许多。

另外还要提醒玩家们注意的是，在玩此游戏之前请准备好充足的耐心和信心。虽说此游戏只有 14 关，但想要靠几个通宵就把这只 CD　GAME 打穿的玩家，还是趁早打消贼念——单是敌人那无穷无尽的援兵就够你对付了，谁让胜利条件是消灭全部敌人呢。

再说明一点，笔者并不想写完全攻略，这真会累死人，也没有必要——人们总喜欢有新鲜感的东西，没有



了神密感，也就失去了游戏的乐趣；再说，每个人的玩法、风格可能都不相同，干嘛非要走别人的老路，而不是自己去尝试、探索呢？

总之，这是一款很不错的游戏，希望众玩家有时间能够来玩中国人做的中国历史 GAME！

载体	光碟	系统	WIN3.X、WIN 95
语种	中文	类型	战略
画面	★★★★		总评：
音响	★★★★		72
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★		晶合实验室



3x3 EYES






三只眼变成

北京 李鹏

好的漫画作品先拍成动画片，再移植成游戏，似乎已成为一条贯例。在《碧奇魂——奇稻田密录》(Blue Seed～奇稻田密录～）之后，高田裕三的又一部作品——《三只眼》也被搬上了电脑屏幕。这种移植其实是很难的——完全忠实原著玩家会没兴趣玩，有变化又会被人骂篡改原意。《三只眼——三只眼变成》(3×3EYES～三只眼变成～）处理得比较好，讲述的是原著的一个分支，基本是衔接正文而进行的(《三只眼》的原著还在连载中，这里的衔接是指游戏发行时的情节)。比较特别的是玩家在游戏中扮演的既不是男主角也不是女主角，而是一个被偶尔卷人事件的普通高中生，但玩家会介入到佩和八云的感情世界中，体会他们的感受。这个游戏采用类似 WINDOWS 的界面，将画面分成主窗口、对话窗口和动画窗口三部分，算是一种特别的设计。不过由于是文字冒险游戏，所以有操作上的通病——玩家的自由度小，甚至不看信息只是将选项反复选取就能过关。在打斗情节中音乐会变得很紧张，但玩家还要慢慢地一项项选取选项，令人很不舒服，而且它的汉化存在一些问题，有时对话莫明其妙，有时还有未除去的日文或乱字符出现，再加上剧情的细微末节的编排有毛病（比如滑雪场小屋一段，几个人莫明奇妙地复活)，有时看起来让人云里来雾里去。但凭借《三只眼》的声势，还是个漫画迷们不可不玩的游戏。

由于游戏在情节上过分依赖原著，所以没看过原著的人可能会不明白剧中的许多对话和人物背景（首先不明白的就是八云的来历，更不用说那些魔兽了），所以下文将以介绍三只眼的世界为主。

圣魔传承

三只眼 吽 迦罗——使用不老不死之术的虚幻之族，就生物学而言，他们是异于人类，追求着进化的种族，就是俗称的“妖怪”。他们有着永不衰老的生命，能与丰饶的大地共存，所以有圣魔的称号；他们居住在处于另一空间的圣地，借助“昆仑”(利用异次元的通路)在地球和圣地间来往；由于有最强大的法术，三只眼享有万物之长的地位；但身体的永恒并不意味着精神的永恒，那些骄傲的拥有能力者，那些生存了数千年的三只眼，逐渐变得没有了感情，感情与意识都不再进步，对美也不再有兴趣，虽然如此却又讨厌丑恶的东西，就以杀死无辜的人类为乐趣。而那些感情强烈的三只眼以某种形式自生自灭，留下的都是一些能力低下的老人。

鬼眼王是三只眼一族的王，是最强的三只眼 吽 迦罗。鬼眼王的原文是シヴァ，音译为“西瓦”(就是《双星记》中的西瓦啦)，是印度三大主神之一的毁灭神，名字叫作湿婆。他还有许多名字，例如大自在天和尼拉坎陀(意为青颈，由于吞噬了众神搅海而出现的毒物，湿婆的脖子变青了，所以得到这个名字)。印度神话多来源于两部长篇史诗：《摩诃婆罗多》和《罗摩衍那》，这个名字在其中频繁出现。

湿婆是印度教中最受崇拜的神之一，其中的意思是昌盛或吉兆，既象征毁灭，又是起死回生者(不毁灭哪来的创造呢？)，但一般被视为具有破坏性格的神。象征破坏之神的湿婆在印度教教徒的心目中也代表了繁殖和热情，种族藉此得以繁衍而胜过了个人的死灭。湿婆的表像是四面、三眼（一只长在额头，代表了其思考的本领)、四臂、额头中央有一弯新月、身缠虎皮、脚踩白公牛“难迪”，双手摆成“盛开吧，莲花！”的手势。

在印度教中最高的神本是创世神梵天，信徒们认为先人那拉亚那斜倚在用无限的阿南塔或舍沙盘蛇支撑的宇宙大海上，在他的肚脐上发芽的莲花中生下了梵天，而梵天的想象又产生了世界。但后来由于信奉守护神毗湿奴和毁灭神湿婆的教派得势，毗湿奴和湿婆的地位也相应提高，变成了三神和一的局面。三位神都是至高无上的，分别履行着创造、维持、分解宇宙的职能，即梵天创造世界、毗湿奴守护世界、湿婆毁灭世界。各教派对他们的崇拜从对其妻小或与他们相关人物的崇拜就

显示了这一点。这三位大神皆能自由变化，是印度教中最高的神。

在湿婆之前的老鬼眼王利用人类雕像举行人化之法（所谓人化之法会将参加仪式的两个三只眼变成人类，第三个则得到另两个的力量），吸收其他三只眼的力量而日渐强大。老鬼眼王带着那些因人化之法而得到的记忆和力量变得越来越丑。在三百年前的一次和帕凡提三世（被湿婆之爪所控制）、湿婆（失去了生活的兴趣）举行的人化之法的仪式上，由于帕凡提三世的“无”——艾尔·马托拉的捣乱，反使湿婆得到了力量，成为新鬼眼王。在湿婆成为鬼眼王后，性格大变，企图以力量征服世界。三只眼一族的反对派以力量来对抗力量，导致了三只眼全族的灭绝，最后湿婆被封入圣地的圣魔石中，唯一生存下来的是出生于天空有白龙飞舞之年的帕凡提四世佩，她是这四百年来唯一新生的三只眼。



在古印度神话中帕凡提是湿婆之妻，印度众女神的主神。她的化身甚多，诸如萨帝、破戒母、德加、和时母。这位掌管土地生产的女神也是人类、特别是儿童的守护神，可使人们免得传染病。在以后的发展中，天女的崇拜分为两方面，慈善的迦格丹巴及恶毒的带骷髅头骨环的时母。帕凡提被视为湿婆的女性能源，在印度教中被称为喜马拉雅之女，是印度教密宗的主要偶像。湿婆和帕凡提生下的长子是塞犍陀，他战胜了罗刹坦罗迦。代表智慧和财富的象头神欢喜天（即加内沙，湿婆的侍卫之首）是帕凡提与湿婆的次子（在《三只眼》中是老鬼眼王的无）。

三只眼帕凡提一族是人格分裂型的三只眼，年纪一大就在自己的身体中创出新的自我，以长保赤子之心。湿婆在数千年前就照鬼眼王的命令养育叫帕凡提的特殊女孩，保护帕凡提不受人类和其他三只眼的影响，等待其有足够的力量后再献给鬼眼王。佩的母亲帕凡提三世和帕凡提四世佩都是由湿婆养大的，在佩的心目中湿婆可以说是父亲和丈夫。

佩离开了圣地，来到西藏的群山中独自生活，希望舍去力量成为人类。作为佩，她是一个只知吃、睡的小女孩，忘却了过去而非常开朗，除非借助湿婆之爪，否则她没有什么力量；然而一旦额上的第三只眼睁开，佩就会恢复为高傲而强悍的三只眼，其强力的光术无人能挡。

1983年，藤井八云的父亲——民俗学家藤井教授在西藏旅行时碰到了佩。在答应了帮助佩变成人类后教授去世了，佩带着教授的信到日本找八云。但刚见到八云，藏身于佩手杖中的人面鸟囊蚩邑（出生于圣地的巨型大鸟）就误伤了八云。佩施展不老不死之术使八云变成了无。八云从此就保持十六岁的样子不再长大，只有当佩变成人类时他才能恢复成人类。

所谓无可以说是三只眼的奴隶。由于三只眼是可以被杀死的，在他们使用过大法术后又会昏睡，所以需要无的保护。一生只有一次，三只眼能将别人的生命取出放在自己的身体内（所以无不能变更，除非有办法取出先前无的命）。失去生命的无永远都不会死去，即使是被切成碎片都能复生。但他仍如常人一般会受伤、疼、饥饿或中毒，不过复原的能力出奇的强。只有当主人三只眼死去时无才会死去。当主人三只眼的能力增强时无的能力也会增强，主人的能力衰弱时无也会衰弱，但当主人面临直接威协时无的力量会成倍的增加。

在这之后，许多妖物为了得到三只眼的不死之术（即取代八云而成为无）而袭击他们。年轻的无从此再也无法过正常人的生活，只好缀学远离过去的朋友。佩和八云在香港“文化冲击”——《妖击》杂志社副社长李玲玲和富豪黄舜丽（其实也是想成为无的妖怪迅鬼）协助下为取得人类雕像而奔走。在抢夺人类雕像的过程中，他们认识了龙道士和他的妹妹龙美星，这两个人和李玲玲可以说是他们的忠实盟友，同时也出现了最强大的对手——以湿婆的无贝纳雷斯为首的企图解放湿婆的妖魔。

操纵着百多种魔兽的贝纳雷斯的本体是大地之精所化的邪恶龙皇。由于吞噬了许多的三只眼而获得了智力和人类的形状。在4000多年前被他的徒弟贝姆·马托拉（艾尔·马托拉的父亲）用“魔现封神”封禁在现在的威尔士地区。但马托拉也由于法术的反作用丧生了能力和记忆，作为人在欧洲各地流浪。2000年后，因为爱着贝纳雷斯的艾尔·马托拉的指引，湿婆解开了封印，选择这个最强的男人做自己的无。

在与贝纳雷斯的战斗中，佩被贝纳雷斯手下的水妖化蛇（传说中的能飞行的蛇，是美容的良药）所化的穿灵梭附身。佩和化蛇都失去了记忆而被一对不知真相的夫妇收养，取名绫小路佩。八云为找到佩而走遍了亚洲各国，在巴基斯坦八云碰到了秘术商人阿汉。为了从他那

得到魔兽土爪和镜蛊，八云答应要介绍温柔的日本女孩给他以作为交换的条件。

所谓魔兽术是贝纳雷斯创造的法术，使用者用自己的血使魔兽的卵孵化，打败魔兽后和它定下约定。从此使用者能召唤魔兽，但魔兽会不断吸取使用者的精气。如果不是无而是常人，会很快干枯而死。在《三只眼》中出场魔兽有以下几种：

土爪：状似螃蟹，前有一对小螯，后部有三只巨爪，以蛮力进行破坏。

光牙：头如龙，后部呈直线状，光术的高热魔兽。

影牙：黑色，腹大，用以克制如光牙的魔兽。

镜蛊：状如蜘蛛，背部能反射光术，防御用魔兽。

走鳞：椭圆扁平，有六只小触角，很象滑板，海、陆、空三栖移动用魔兽。

雷蛇：型似蛇，全身充满电的魔兽，能使敌人行动瘫痪。

哭蛹：型似口袋，可封住所有法术的魔兽。

泥毛：头呈椭圆，身长，旁边有黑毛，攻击用。

回风：中间如倒圆锥，左右有如镰刀的爪子，可破魔法咒蛇缚。

炸裂虫：小如瓢虫，产生大爆炸的威力。

精吸牙：附于手上，头呈爪状，抓住人吸取精气。

假肢蛊：形状长而扁平，可变形代替受伤的肢体。

缚妖蜘蛛：状如巨大的蜘蛛，腹部形成缚妖阵，吞食敌人。

火烁甲虫：头扁平，身尖，用火焰贯穿攻击。

火猿猴爪：附在手上，以长指甲和高热攻击。

地精集气虫：附于身上，集中大地精气供己用。

四天圣精奉还：共有四部分，形状和火烁甲虫相似，可形成金字塔形保护主人。

四年后，八云找到佩时正好木灵来袭击，八云唤回了三只眼的力量将木灵拆成了零件。为了恢复佩的记忆八云和绫小路佩通过昆仑到达了圣地，但在圣地他们碰到了守护圣魔石的贝纳雷斯。贝纳雷斯告诉绫小路佩，她现在只是依附于三只眼的化蛇，一旦佩恢复了记忆她就会恢复成丑陋的化蛇。深爱着八云的化蛇为了消灭鬼眼王毅然恢复成原形。恢复了记忆的三只眼将圣魔石击碎，但贝纳雷斯已带着圣魔石的核离开了。三只眼将丧失了作为化蛇的记忆和见到八云之后记忆的化蛇重塑成为绫小路叶子，并将她送回了日本的亲人身边。三只眼留在圣地休养，而八云回到东京一边上烹饪学校一边在真行寺君江的餐厅打工，希望将来能和佩开一家餐厅。

1992年，佩为了消灭通过昆仑出现在东京的“太岁”(使大地之精疯狂，生物化为枯骨的妖怪）的卵而回到了地球，之后他们又被拥有合体能力的冯魔一族绑架，不过都转危为安。再说阿汉等了三年，一点也没有八云的消息，所以不辞千里从巴基斯坦来到香港要八云实行诺言，结果因为没钱而饿倒在路边，要不是遇到佩，搞不好就会饿死在香港了。结果当他好不容易找到了八云，叫他实现当年的承诺时，却又被骗到日本去找真行寺君江，而且还免费送了八云两只魔兽：光牙和走鳞。由于阿汉并未见过君江，只能从名字去幻想，所以阿汉自然会将他美化，而产生爱慕之心。只是阿汉万万没想到，他满怀期望的君江居然是个人妖，所以当阿汉到日本见到了君江后，他初恋的幻想就因此而破灭了，剩下的只是一心一意要对八云报复的想法而已。可怜的阿汉因为没有旅费，被迫在君江的餐厅打工，还被君江使唤过来使唤过去的。后来好不容易找到了复活的木灵，到香港找八云报仇，却发现木灵想要杀害的人不是八云而是三只眼，所以背叛了木灵。在与木灵的战斗中阿汉受了伤，原本可以好好休养，却又被三只眼趁机报仇而伤上加伤。阿汉在黄舜丽家中休养时，由于受到佩的感动而喜欢上佩，决定要将佩抢过来，以后不论佩和八云要到哪里他也一定跟到哪里。

为了弄明白人类雕像的用法，佩和八云到埃及去寻找圣魔石碎片，阿汉因为携带密药问题而被香港海关留住。八云向守护埃及“昆仑”的阿奴毕斯（古埃及的引灵神，长着狼头，手持国王和神的权杖，负责守护法老的陵墓。还记得《尼罗河女儿》中的法老王的诅咒吗：对妨碍帝王睡眠的人摆动死亡的翅膀。）拿出了自己是无的证据：挖出了自己的心脏而使它臣服。三只眼对找到的圣魔石碎片的使用残存思念法（利用他人常用的物品来读出他的思想），却被湿婆的强力思念所捕捉而无法清醒，赶来的阿汉和八云一起进入三只眼的精神世界中，将佩带了回来。但是当一切事情结束之后，将要回到现实世界时，高傲的三只眼却抱着八云哭泣，对于在一旁的阿汉而言，心里总不是滋味，因此回到现实生活中时，阿汉一直闷闷不乐，借酒浇愁，因为他知道这辈子不可能抢得赢八云了。

在明白了人化之法必须有三个三只眼参加后，三只眼对变成人类失去了信心。这时迅鬼趁机利用能吞吃人类生命的恶兽“吼”，从三只眼的身体中取出了八云的命，但八云的言语感化了她。这时贝纳雷斯以金卡拉（招唤使者之意，是不动胁侍矜羯罗童子的梵文名字，而不动明王的梵文名字阿庶罗囊他就是湿婆的别名）的面目

出现，以魔兽“四天圣精奉还”挡住了三只眼的强力攻击，夺走了八云的命，迅鬼为夺回它而丧生。

原来湿婆被封印得太久，需要补充能量才能复生，贝纳雷斯的目的就是要找到第三个三只眼，举行人化仪式以恢复他的力量，在找到第三个三只眼之前他既要保护佩又想将八云除去。为了了解贝纳雷斯的情报，八云和佩来到绫小路叶子的身边。由于三只眼把绫小路看作女儿一样，不想打扰她正常人的生活，所以迟迟不愿唤醒她的记忆，但绫小路因为见到了八云，身体和精神不能保持平衡。这时贝纳雷斯手下的五精使者斯帕兹库来袭，在战斗中绫小路作为化蛇和作为绫小路佩的记忆都恢复了。

大战后，绫小路告诉八云曾经有一个叫贝姆·马托拉的魔道士在4000年前封禁了贝纳雷斯。八云和佩根据线索来到英国找寻他的后裔。在英国他们和在伦敦留学的美星居然找到了马托拉本人，并唤起了他的记忆。为了提高能力，八云留在伦敦特训，佩则和马托拉一起去进行鬼眼五将的修行。

再说阿汉在黄舜丽死后也离开了香港，和《妖击》社社长陈亚粟一起到巴尔加尼亚共和国找“魔兽守护使”一族，想要一些魔兽的卵，一来想获得较强的魔兽来对抗贝纳雷斯，二来大概也是想离开佩以免伤心吧，结果没想到在萨尔拉玛给骗了而卷进使毗湿奴神复活的仪式中。



毗湿奴也是印度教三主神中之一。和大多数印度神一样，毗湿奴有许多的名字，《往世书》中就载有一千种之多，最常用的有那罗延、哈里、瓦克拉马迪特亚以及其各种化身的名字。相传他以十种化身降临人世：鱼（麻磋。当淹没世界的大洪水袭来之际，大鱼以须系住人类始祖摩奴所乘的船，使其成为唯一的生存者）、龟（卡契亚帕。当天神与罗刹施行搅拌大海时，巨龟潜入海底背负着曼陀罗山，帮助从海中取得不死药）、野猪（筏罗柯。毕拉尼克将大地拖入海中之际，野猪潜入海中以牙将大地挑起并制造了地狱）、狮面人（那罗辛哈。不死身的毕拉尼卡吉布因其子崇信毗湿奴愤而欲杀其子，狮面人将其打败）、侏儒（威马那。毗湿奴化身为侏儒，帕利答应将他走三步的范围内的土地交出来。毗湿奴恢复原来的模样，两步跨过了两界，为从罗刹帕利手中夺回天、空两界的主权）、持斧罗摩（仙人吉马达克尼的儿子帕拉罗摩，扫荡了傲慢的刹帝利一族，确立了婆罗门的地位）、罗摩（《罗摩衍那》的主角，打倒拥有十个头的兰卡魔王罗波那）、黑天（威斯提娃与提娃吉之子克里希纳，斩杀坎萨拯救大地）、佛陀（否定了婆罗门的牺牲祭祀，倡导不杀生）和卡尔金（世界濒临破灭、末法现世结束之时，手持利剑、身跨白马的审判法官）。

毗湿奴最为显著的特色就是阿哇陀那（权化或称化身）的神话。作为毗湿奴，他直接受到人们的尊崇，而化身更得到信徒们的膜拜，除了《往世书》中提到了十种主要化身之外，毗湿奴还有许多次要的化身也受到人们的尊崇。毗湿奴的形象为手持法螺贝、光环、棍棒与莲花，座骑是一只称为加尔达的大鸟。毗湿奴的妻子是财富女神吉祥天（搅拌大海时从海中出生），他还有一个儿子是爱神伽摩（因打扰湿婆而丧失外型，所有又叫无形者）。

复活的毗湿奴是象征世界毁灭的卡尔金，好在八云和绫小路赶来重新封禁了毗湿奴。在战斗中阿汉丧失了右臂，但凭借萨尔拉玛临死时送给八云的魔兽假肢蛊又复生了。对阿汉来说，他对绫小路可以说是一见钟情。到底是什么原因让原本喜欢佩的阿汉有如此的转变呢？第一个原因大概是知道抢不赢八云，所以对佩死了心，而且虽然喜欢佩，可是却怕三只眼怕得要命，所以还是敬而远之吧；第二个原因是因为绫小路的个性很象佩的缘故，所以蛮吸引阿汉的；第三个原因可能是因为绫小路还合乎阿汉的标准，那就是她是一个标准的日本女孩，而且跟以前的女孩子比较起来还算比较正常一点。虽然她真正的身分是一个妖怪，不过阿汉应该不知道吧；第四个原因就是对阿汉来说他和绫小路同病相怜：一个喜欢八云却是单相思，一个喜欢佩也是单相思，而且对阿汉来说，追绫小路比追佩来得容易多了。在打败卡尔金之后，除了陈亚粟（在战斗中最先逃掉了）全部的人都回

到伦敦。此时由于绫小路失恋，所以藉口说怕家人担心而想回日本去，有些话想跟八云说，所以约好了在咖啡厅见面。然而阿汉却代替八云出现在她面前，虽然阿汉带着鲜花想要跟她表白，但由于乱说一通而挨了她一巴掌。不过八云倒是又在给他一次机会，将绫小路的住址和电话交给了他，让他到日本继续去追求绫小路。

八云和千辛万苦才回到伦敦的陈亚粟一起去喜玛拉雅找进行水将修行的佩。大地平时要放出五种气，其中一种的出口就是水将冢，在出口处有一个三只眼的木乃伊就是水将。为了吸收水将的力量而进行的修行，将有一半的可能会变成怪物，这是对三只眼的考验。在击败因获得水将力量而变成怪物的冢守后，佩成功地得到了水将之力。

同时阿汉、绫小路和君江（由他出的旅费，所以一定要跟来旅游）正前往巴基斯坦，要去守护魔兽卵的克尔米特家的宝物仓库。在仓库内阿汉见到绫小路扫荡怪物的优雅风姿后，心中爱慕不已，所以决定向她做第二次的表白，结果没想到由于八云和三只眼为了要跟阿汉取得联络而让阿汉右手的假肢蛊觉醒，反而坏了他的大事，但也救了阿汉和绫小路。由于湿婆的衰弱，贝纳雷斯的能力也降低了，他过度地吸收大地精气使魔兽卵全都枯萎了，八云只得到一只看似无用的魔兽哭蛹。

大家来到圣地准备趁贝纳雷斯衰弱时打败他。在昆仑密集的魔口之巢寻找前往贝纳雷斯的大本营——龙皇城的路时，由于冯魔族的叛徒加尔加的幻术激怒了三只眼，使得三只眼发动了大法术，也使得阿汉和绫小路跟大伙分散了。阿汉将绫小路从岩石下救了出来并帮她治疗，绫小路心存感激而向他道谢。于是阿汉决定第三次向她表白，可惜天不从人愿，又被斯帕兹库给破坏了，连他带绫小路都被抓了起来，不过至少他已经将内心的话说了出来，加上后来他舍命救出了绫小路，所以绫小路对他的态度也就好多了。在与加尔加的战斗中马托拉去世了，不过他将自己的能力和经验留给了八云。通过魔口之巢的昆仑，八云一行来到了位于月球上贝纳雷斯结界之下的龙皇城。

八云虽然对贝纳雷斯使用了魔现封神的法术，但月球的大地居然不能容纳下贝纳雷斯空前的精气，反而使他恢复了龙皇的本来面目而乱发龙精波。绝望的八云叫出了哭蛹，不想这个魔兽放出了吸取法术的精食粒，幸亏它挡住了龙皇，众人才逃回地球。一场大战后龙皇的九龙将只剩下了三个，三只眼也因为"咒文破坏文"而无法再使用法术。

后来……

贝纳雷斯企图抓住八云，让他去亚空间寻找第三个三只眼。

玲玲和龙道士继续在东京除妖和骗人。

八云和佩在喜玛拉雅修行。

绫小路在东京守护，"我对世界的和平和破灭都不感兴趣，我只是想保护喜欢的朋友。如果我不保护东京，那个大好人一定会跑到这里来。"

阿汉又带着花回到了日本……

圣魔幻影

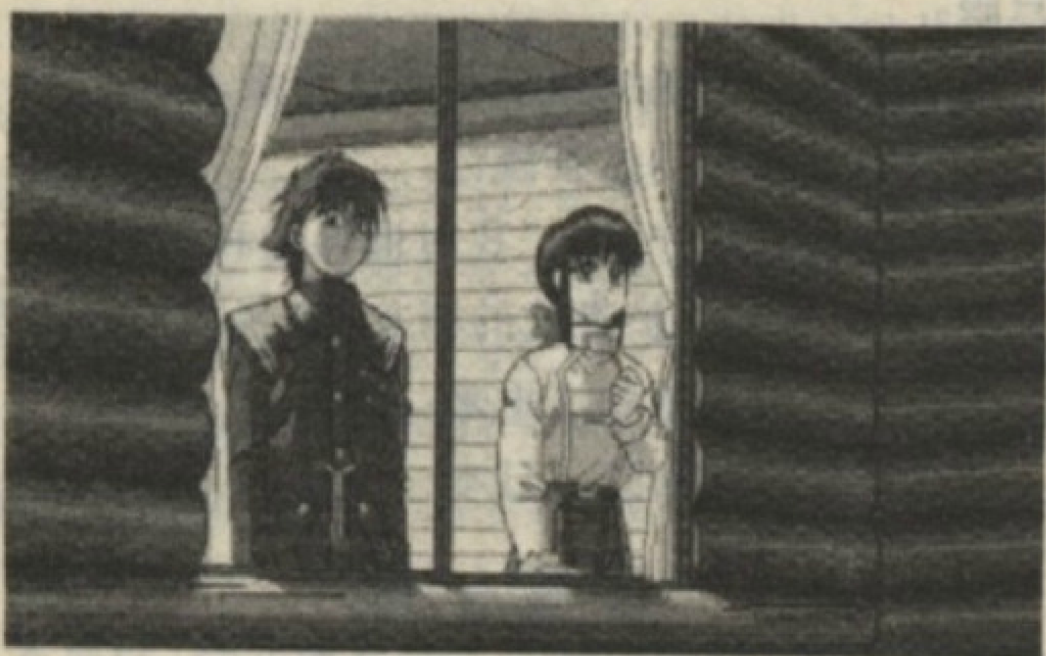
我本来是个普通的高中生，一次在车上捡到了陌生少女的护照，上面的名字是真行寺佩，接着怪事就不断地在我的周围发生。当晚，正当我要去睡觉时，一个象是蒲公英的东西从窗外飘了进来，这东西较蒲公英种子要大一些，不过我实在困得厉害，决定明天去图书馆时再查明白它。

第二天放学后，柳泽邀我假日去滑雪，我想没什么事就答应了，真盼望寒假快来到。我们一起去图书馆做作业，就在这时，一个打飞的垒球向我飞来，但还没碰到我就粉碎了。追过来的垒球队员和周围的人都以奇怪的目光看着我，好象我是春日恭介一样的超能力者，其实我也不明白发生了什么事，不过还是快离开这里为妙。在图书馆里，我总觉得有人在盯着我，看起来我是太累了，为稳定一下情绪，我向厕所走去。在厕所里，我突然发现了放在兜里的护照，不行，要赶快还给人家。想起那个少女迷糊的样子和贪吃的梦话，我不禁微笑了起来。突然，从墙壁里伸出了许多粘粘糊糊的触手，把我紧紧的包了起来。这时我看见一个戴着红帽子的少年冲了进来，只听见他大喊了一声："出来吧，光牙！"我就在一片耀眼的强光中昏了过去。当我醒来时，浮现在眼前的是柳泽的脸，要不是刚刚还在手里的护照不见了，真以为刚才的一切是一场恶梦。



在滑雪场意外地又见到佩，于是邀她一齐去滑雪，同去的还有三上、柳泽和两个女孩志贺和夏目。由于突然下起了暴风雪，我只好背起不会滑雪的佩，和朋友们一起返回旅馆。路上，由于迷失了方向，只好向有光亮的

小屋前进。在小屋中，我们又碰到了另外四个迷路者，还有紧跟我们而来的佩的死党藤井八云。看着他那总眯着的小眼睛和温和的微笑，我总觉得在哪见过。望着窗外呼啸的风雪，我们只能叹气。大自然真是多变，雪祭时的



雪景是那么美丽，现在又如地狱一般。半夜，我起来上厕所，又一次遭到魔物的狙击。“以藤井八云的名义命令，出来吧，光牙！”八云救了我，我想起了上次在厕所也是他。在温暖的炉火旁，八云严肃地向我说明了三只眼一族的历史。他还告诉我，我捡的那粒种子中有一只眼宿虫，它能将宿主变成妖怪三只眼口牛迦罗。天！那种子已经空了，也就是说眼宿虫已寄生在我身上了。突然楼上传来夏目的尖叫声，我们上楼时志贺已被撕成了碎片，夏目则吓得说不出话来。天渐渐亮了，但恶梦并未停止，先是先来的四个滑雪者中有两个失踪了，接着三上、柳泽和夏目三个人无法忍受恐怖而离开小屋，这真是典型的密室杀人事件。怎么回事，袭击的目标不是我么？在这种时候佩居然还想到吃，难道她是个只知道吃和睡的怪物？这时先来的四个滑雪者中的宫泽和岛崎露出了真面目，原来他们就是妖魔。当我和八云都身受重伤时，一个长着尖耳朵的冷竣少女救了我，佩也睁开第三只眼睛恢复了本来面目。三只眼的力量真是强大，轻而一举地打败了魔物，那不知名的少女却突然离去。这时三上、柳泽、志贺和夏目也被少女相救，回到了小屋，原来以前的志贺和夏目也是魔物幻化而成的。



为了帮我恢复成人类，我们来到了玲玲的住宅。经过资料分析后我们发现眼宿虫似乎是古文明的产物，在它将宿主变为三只眼前的两星期内会自动保护宿主不受物理伤害，所以魔物只能对我进行心理攻击。贝纳雷斯的目的是得到眼宿虫和佩，以进行人化仪式，使鬼眼王复活。由于无法强行取出眼宿虫，所以我和佩、八云飞往伊朗去寻找J·罗拔多博士，希望能用咒术取出眼宿虫。在博士的研究所，以海之民波鲁多的萨雷斯为首的另一伙以打倒贝纳雷斯而征服世界为目的的蒙面人绑架了博士，并拿走了卡鲁库古鲁族的长老卡赛拉放在博士处的咒具。当他们试图绑架我时，那个神秘的少女又救了我，原来她是卡鲁库古鲁族的战士苏琴·琉美。

在这里我可以选择和苏琴、佩一起到克里特岛寻找卡赛拉，而让八云一个人去救博士或和苏琴、八云一起来到伊朗南部救博士，佩则去英国找留学的美星一起去克里特岛寻找卡赛拉。说书人一张嘴说不了两件事，咱们花开两朵，各表一支。

我和苏琴、佩一起到克里特岛寻找卡赛拉，他将我们带入一个地下迷宫去取真正的咒具以取出眼宿虫。在迷宫中我们才发现贪财的卡赛拉将我们出卖给了萨雷斯一伙，虽然最后我们将他们击溃了，但佩因为使用了三只眼的力量而陷入了昏睡的状态。在战斗中受伤的卡赛拉满怀悔恨，他告诉苏琴在珠穆朗玛能找到另一个魔道士加鲁姆后就去世了。我和苏琴带着昏睡的佩飞到喜玛拉雅与八云汇合。（从这里开始就与另一条支线汇合了。）

我和苏琴、八云一起来到伊朗南部的海峡，在这里我们被敌人袭击而进入了海底古波斯王的墓穴。在墓穴中我们转了半天，终于发现有个牛首人身的敌人，苏琴和八云留下来对付它，我则用走鳞到地下湖去救博士。想不到博士是假的，他给我贴了一个符咒想取出眼宿虫，但因我的眼宿虫保护我放出妖击而毁灭，多亏苏琴及时赶到，帮我平息了妖击才使我恢复了正常。我们用从牛头怪处得到的宝玉打开了三只眼一族的守护灵鸟“谢·姆鲁”图案后的秘密通道，救出了真博士。

告别博士后，我们飞向西藏去与佩和美星会合。在飞机上苏琴将自己的护身符送给了我。卡赛拉居然是个守财奴，佩因为使用三只眼的力量向他逼问能取出眼宿虫的魔道士的住处而睡着了，美星将她交给我们后又回去上课了。我们根据卡鲁库古鲁族“圣光降落在日出的高峰山”的传说登上了喜玛拉雅山的珠穆朗玛峰。八云留在山上的小屋中等待佩醒来，我和苏琴去寻找魔道士的住处。在风雪中萨雷斯的手下雪女耶雷妮出现，苏琴虽然将其击败，自己也受了重伤。这时萨雷斯也

出现了，为了保护苏琴我不惜改变外型，全力放出妖击赶跑了萨雷斯，这时魔道士加鲁姆出现了，他将我和重伤的苏琴带回了住处。想不到醒来的佩和八云已经先到了，或许到了明天我就不再是人类了。因为过度使用力量，所以我进行转化后可能会失去记忆，但为了救苏琴我决定变成三只眼，吃掉她的命使她变成无而获救。不过，最后是加鲁姆的魔力救了我和苏琴，但取出的眼宿虫已经成了空壳。



在东京车站，我和养好了伤的苏琴相遇，我发现自己真正在意的人原来就在身边。

阿修罗祭

《三只眼》系列的还有《三只眼——吸精公主》(3×3EYES～吸精公主～）和《三只眼——圣魔奉还》(3×3EYES～圣魔奉还～)。《三只眼——吸精公主》同样脱离了原著的情节，可以说是一个旁支，故事会在中国展开。它即将发行中文的WINDOWS版，是不是有人要流口水了？先给您看看它的序幕吧。

藤井八云正在中国的长城附近搜寻著不知隐藏在哪的敌人而伤透脑筋。看了看坐在囊蜚邑上的佩，再想想自己只能被囊蜚邑用爪子抓住，不禁叹了口气。那可恶的囊蜚邑，明明还可以多载几个人的，却死也不愿意。

“八云，在那里”，佩用手指着长城上的某个人影。顺着佩指示的方向，八云看清了在长城上的人，“是娄妃！”在娄妃的身旁，凌乱地散落著一具具的尸体，虽然已经没有时间去感伤了，仍旧希望对那些死去的人表示一些哀悼之意。

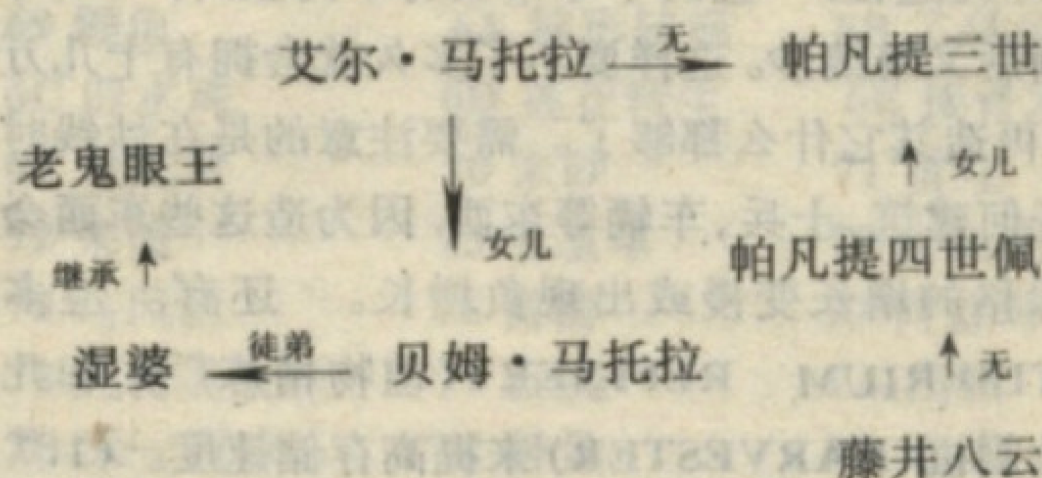
当即将到达长城上空之际，八云纵身跳下，瞄准了娄妃大叫一声：“光牙！”一道耀眼的光束射去，但娄妃却似乎早有准备似地轻轻挥了一下手，光牙便在一瞬间消失了。不，还不仅如此，随之而来的冲击波使得八云在空中稳不住身子，便直直地往下掉。

还好没掉到长城下，不然要爬上来可是一件麻烦事。撞在长城上的八云虽然觉得有点疼，但也顾不的那么多了，马上站起身来，以防止娄妃更大的攻击袭来。“八云，当心后面。”佩大叫着。八云回身一看，娄妃早已准备好攻击，从那长长的袖子中隐藏著的触手凶恶地袭击过来。来不及避开这一击了，八云被那些触手紧紧地绑着。“想反抗伟大的贝那雷斯大人吗？那是没有用的，你们这些无名小卒啊！”这位看似高贵，内心却十分残暴的女魔头终于说话了。灵机一动的八云乘着她还有发表演讲的时间集中能量：“出来吧，土爪！”果然那些触手应声而断。娄妃轻轻地看着我，似乎好像鄙视地嘲笑我说：“没啥能力的小伙子发狂了啊。”解除了那些触手的捆绑，被绑住的地方稍微隐隐作痛，八云往后一跳并大声呼喊着：“光牙！”“成功了！”眼前见到的便是娄妃被光牙穿透的身子，八云不禁心中暗自些许高兴着。不对，只是幻影！佩从我身后走来，低低地说了声：“逃走了！”

“是啊，逃了！”虽然心有不甘，但总算暂时平静下来了。八云和佩静静地看着遍布於长城上的尸体。收拾好这些人的尸体后也希望他们能够多多少少能得到些安息吧……

《三只眼——圣魔奉还》采取类似《凯兰迪亚传奇》的游戏方式，目的是打败龙皇，阻止湿婆的复活。玩家会在游戏中重游许多漫画中有特色的地方。一百年，二百年……，“生存还是毁灭，是个值得考虑的问题！”不管怎么说，一直活下去，直到厌倦为止也不错呀。

附：《三只眼》人物关系图



载体	软碟	系统	DOS
语种	中文	类型	冒险
画面	★★★★★	总评:	
音响	★★★★	70	
操作	★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★	晶合实验室	

一线生机

1. 巧妙嫌钱

首先建设一个装甲基地，然后开始制造装甲车，当快要完成时再选择制造该项目，手中的金钱就会增加一千多元。

2. 以一当十

在攻击中先按住 A 键不放，再将光标移到敌方的建筑物或车辆上不断按鼠标左键，这样炮弹的发射速度会大大加快，可以以一当十。

3. 束手待毙

当探清敌人的位置后用远程武器攻击敌人的前方。我方攻击的不准确性会造成对敌人的攻击，在敌人无法还击的情况下消灭敌人。

湖北　游戏克星　　北京　闹钟

命令与征服

COMMAND & CONQUER

1. 迅速致富

TIBERIUM SILO(植物存储仓库) 不光能用来存储植物，更重要一点(连线对战中特别有用)是可用来炒 T 植物的存储总量。当看到仓库下方的小绿格快要存满时，不要马上花掉，而是卖掉存储仓库，这样可得到数倍于仓库造价的 T 植物，数量视小绿格的多少而定。接着再造一个仓库放在原地，这时会发现仓库下方的小绿格只减少了很少，立刻再卖掉(最好不要按置好就卖)，再造，重复此过程，一直到小绿格没有了为止，停一下等仓库存满后又继续炒。这样要不了多久就会拥有十几万的资本，再造其它什么都够了。需要注意的是在炒钱时不要造任何建筑、士兵、车辆等东西，因为造这些东西会导致小绿格的增长变慢或出现负增长。　还有，应多造几个 TIBERIUM　REFINERY(植物精炼厂) 和几个植物收割机(HARVESTER)来提高存储速度。(1.7 版本以下有用)

2. 投机取巧

要认识到电脑是很笨的。由于敌人不会把 SANBAG WALL(沙包墙)打坏，也不会拆掉，所以可以用沙包把敌人的基地封死，然后慢慢地摆弄他们。

3. 卖掉自己

先造一个沙包墙或其它这类型的防御设施，然后把想卖掉的人或车辆调集到这个沙包墙周围，一定要紧挨着才行，再把鼠标点一下 SELL 这个指令，这时会出现一个美元符号，把它指到沙包墙上偏向你要卖的人物和车辆一点，这样就能卖掉人或车辆。它的用处是将重伤的单位卖掉来换钱。

4. 空投设备

前提是有 COMMUNICATIONS CENTER(通信中心)。在造好炮塔、防卫塔楼等设施，要放置它们时，先按一下 H 键或用鼠标点一下自己的 CONSTRUCTION YARD(流动工程平台)，然后再用鼠标点一下造好的设施，最后在右上方小地图上选择空投地点，想空投在哪里就在那里点一下，如果那块地方没有被其它设施占据且地形适宜的话就能成功。运气好的话能直接把炮台空投在敌方基地内。(1.7 版本以下有用)

5. 编辑器介绍

这是一个专门为《命令与征服》原游戏设计的用来修改存档的软件包，它不能用在加强版中。它的功能就是使那些在“屡战屡败”痛苦中煎熬着的“难友”们获得解脱。使用时需将“编辑器”拷入游戏子目录，“编辑器”包括以下三个部分：

(1)修戏游戏参数。键入 CCEDIT 将出现以下选单：

You can edit	你可以修改：
Unit Costs	部队价格
Structure Costs	建筑价格
Structure Power Requirement	建筑所需电量
Structure Power Putout	建筑输电量
Weapons Loadout	部队装备
Hit Points	攻击力点数

此功能对游戏数据文件 GAME.DAT 进行了修改，建议你在修改之前将 GAME.DAT 作备份，以防修改失误而使游戏无法运行。

(2)选关。键入 CCMISS SAVEGAME.*(“*”为存档文件扩展名)后，可按提示输入你想玩的关数。存盘后进入游戏，读取这个进度，然后在游戏选单中选重新开始(RESTART)便会跳到你想玩的那一关。

(3) 修改资本。键入 CC-CASH.EXE SAVEGAME.*(“*”含义同上)后，按“Y”键便可使该存档中的 T 植物单位量为 9,999,999——尽情挥霍吧!

四川　WIN BOY　　湖北　天鹰　　湖南　肖敏

世纪末商业革命

《世纪末商业革命》是一个非常不错的经营游戏，不仅画工精细，内容也很好。但刚开始时钱太少，对初玩者来说是一个难点。编辑 PLAYER.?(?为存盘进度，取值范围从 1 至 5)，修改 SECT0013 的 DISP0346 至 DISP0349，改为 FF FF FF FF。这样就可得到 42 亿多元钱，但注意不要被进度上写的原来的钱数所欺骗。

广州　吴滔



魔域传说Ⅳ——波斯战记

FIRST QUEEN Ⅳ

在休利达城中与平原国联盟时，我建议选二支队伍里的魔法兵团。它的头领是雷克斯，可以在贝尼塔城说服城上的女巫(他失踪的女友)加入我军。她的等级、生命都很高，魔法也非常厉害，可以单挑贝尼塔城中的火将军摩鲁哥。

北京　热心读者

鬼马小英雄

1. 金钱

编辑 SAVE? .FIL，修改 SECT0000 的 DISP0124 至 DISP0127，改为 00 00 00 00，这样即可拥有 15 亿多两银子了。

2. 能力

编辑 SAVE? .FIL(? 为存盘进度，取值范围从 1 至 5)，修改地址如下：

了凡:DISP0000 至 DISP0026

了空:DISP0031 至 DISP0057

柳东风:DISP0062 至 DISP0088

徐婕:DISP0093 至 DISP0119

将它们改为 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 A1 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00，基本上可以无敌于天下了。

四川　小龙

新蜀山剑侠——紫青双剑录

在游戏一开始，就会遇到一些很难打的怪物，为了大家闯关方便，特将秘技告之。

1. 金钱

编辑 SAVE?.SAV(? 为存盘进度，取值范围从 1 至 5)，修改 SECT0000 的 DISP0356 至 DISP0359，改为 FF FF FF 00，那么你将有 1 千多万元钱。如果你把 DISP0359 也改为 FF，那么你将有 10 亿多元钱，但只能买东西，如果与敌人交 战，钱将变成 0，好恐怖吧！

2. 物品

编辑 SAVE? .SAV，修改 SECT0000 的 DISP0396 至 SECT0002 的 DISP0135，每 3 个字节表示一件物品。例如 71 63 00，71 为物品代码，63 为数量，00 无用。物品代码如下：

00 紫郢剑	01 青索剑	02 白眉剑
03 归元箭	04 七修剑	05 乾坤剑
06 炼魔神针	07 太乙神雷	08 伏魔雷音钹
09 九天元阳尺	0A 皮帽	0B 青铜盔
0C 离垢盔	0D 混元盔	0E 番魂帽
0F 五云纱	10 碧玉簪	11 如意水烟罗
12 蟒涎琉璃罩	13 玄衣	14 铜甲
15 铁甲	16 软云甲	17 紫金绸
18 天丝锦	19 香云宝衣	1A 催光宝甲
1B 六阳神火袍	1C 布鞋	1D 皮鞋
1E 蟒鞋	1F 青龙靴	20 玄女鞋
21 迷踪鞋	22 踏云靴	23 幻光踏
24 玉虎	25 石犀	26 纳芥环
27 天逅镜	28 紫云障	29 温玉
2A 太乙玄戈	2B 锦云兜	2C 铁晶仙盾
2D 招魂幡	2E 蝌蚪	2F 曲谱
30 发簪	31 神沙母	32 僵尸元神
33 疆良元神	34 雷兽元神	35 冰蚕
36 妖鲧元神	37 火灵珠	38 绿袍元神
39 戎敦元神	3A 相柳元神	3B 龙蛟元神
3C 星宿元神	3D 五色石	3E 可幽元神
3F 朱果	40 剑柄	41 玉环
42 令牌	43 青玉石	44 万载空灵
45 回魂瓶	46 赤阳珠	47 妖鲧金丹
48 禹鼎	49 湖水	4A 地冥元磁
4B 清宁扇	4C 灭魔宝录	4D 乌笛
4E 玉匙	4F 雪魂珠	50 魔火葫芦
51 九天避魔梭	52 青遥锁	53 七宝金幢
54 昊天镜	55 五云石	56 焰火
57 牟尼散光丸	58 金菩提	59 归化神音
5A 蜘蛛丝	5B 朱雀环	5C 神沙精
5D 先天坎金丸	5E 太白剑	5F 天蓝神沙
60 冰蚕丝	61 浮萍	62 青莲
63 椰子	64 石髓	65 火种
66 黑狗血	67 黑玉石	68 白玉石
69 鲤鱼	6A 移形转换	6B 乙休的拜帖
6C 辟水珠	6D 莲花转生	6E 接骨木
6F 曼陀罗	70 朱砂	71 雷丸
72 茱萸	73 七星草	74 金银花
75 乌风酒	76 黄精	77 何首乌
78 九转灵泉	79 石块	7A 白铁
7B 天一真水	7C 兽骨	7D 硫磺
7E 兽肉	7F 草绳	80 宣纸
81 牛毛	82 钓竿	83 茶叶
84 火石	85 盐	86 寻路蛇
87 帽子	88 萱花	89 树枝
8A 魔藤果	8B 绣花针	8C 除邪九烟丸
8D 聚魄炼形丹	8E 万木灵丹	8F 固元胶
90 青龙丸	91 千年雪莲	92 冷云丹
93 百草灵阳膏	94 万年续断	95 肉芝液
96 青铜剑	97 铁剑	98 太皓钩
99 阳魄剑	9A 霜蛟剑	9B 乌龙剪
9C 修罗鋆	9D 霹雳剑	9E 锁心锤
9F 无形剑	A0 至 FF 没用	

北京　王凯

经典作品回顾(四)

北京　李鹏



内容说明：

载体	语种
类型	系统

模拟城市 SimCity

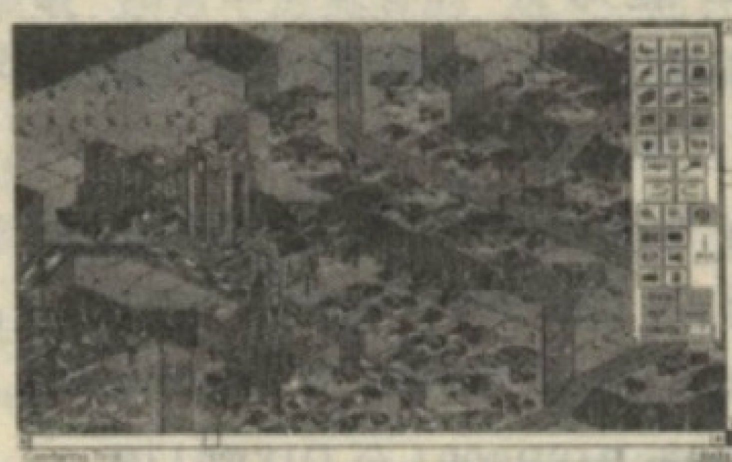
MAXIS于1989年推出这款游戏,开始了"模拟"系列的历史。玩家作为一位市长要在荒凉的处女地上兴建一座城市。你不但要关心居民的起居,还要负责城市的治安、工业的污染、自然界的灾害……城市的人口和建筑会根据城市状况自动变化,游戏的目的是要将这个小城镇变成一座现代化的首都。这个在XT时代的东西以现在的眼光来看居然还过得去。



软碟·光碟	中文·英文
经营	DOS·WINDOS

模拟城市2000 SimCity 2000

在上一代的基础上做了很大改进,变成了三维的界面,版图也增大了数倍。对于城市的规划也变得更细,除增加了许多设施外,还引人了下水道系统,当个市长可真够累的。和一代一样,城市会自动发展,玩上一段时间后会看见城市里有各式各样的高楼大厦拔地而起,飞机和火车呼啸而过。这个游戏有模拟各种环境的资料片。



软碟·光碟	中文
经营	DOS·WINDOS

模拟小镇 SimTown

它比《模拟城市》要细致得多,同时更富有人情味。玩家可以用上百种建筑象搭积木一样建设一座小镇,每个建筑物都能通过点击特殊部位放一段有趣的动画。你能进入居民的房间观察他们的生活。镇上的每一个居民,甚至每一只猫、狗都有自己的名字。你还能设定人物的服饰,或根据他们的爱好为他们建造各种建筑物。也许它不及《模拟城市》宏大,却有趣得多。



软碟	英文
经营	WINDOWS

模拟农场 SimFarm

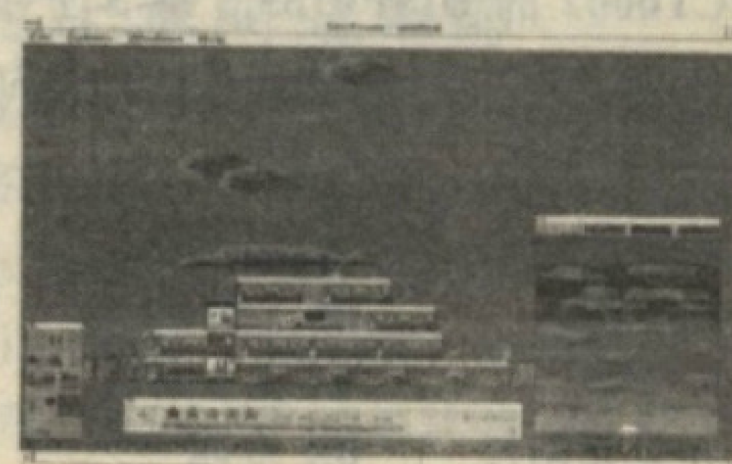
这次玩家扮演的是一位现代的农场主,要以种种现代化的手段经营自己的农场。种了地不算,有了害虫要用杀虫剂,用多了又会影响土质;收割了要建粮仓,还得租车去卖产品;养了牛会乱跑去吃庄稼,围住它们又要不断喂食物……农场主可不是那么好做的。农场不远还有一座小城市,会随着你的农场而变化,还能时不时给你点奖励,不过当然不归你管理。



软碟	中文·英文
经营	DOS

模拟大厦 SimTower

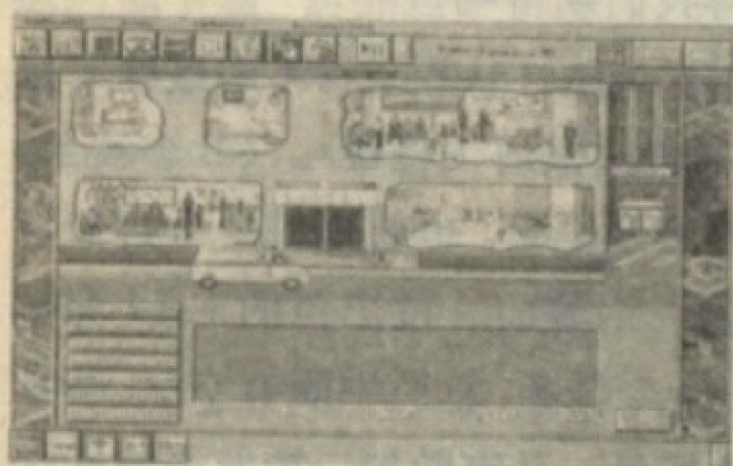
这个游戏中玩家扮演的是一位建筑工程师兼大厦经理人。任务吗,自然是建一座史无前例的摩天大楼,当然还要充分利用已造好的部分来赚钱以支持巨大的消耗。大厦中居民的数量、运输系统的好坏、餐厅和电影院的收入都够你头疼的。游戏的基本界面是一幅二维的大厦剖面图,看着里面的人象蚂蚁一样窜来窜去,真有点自悲的感觉。



软碟	英文
经营	WINDOWS

模拟健康
SimHealth

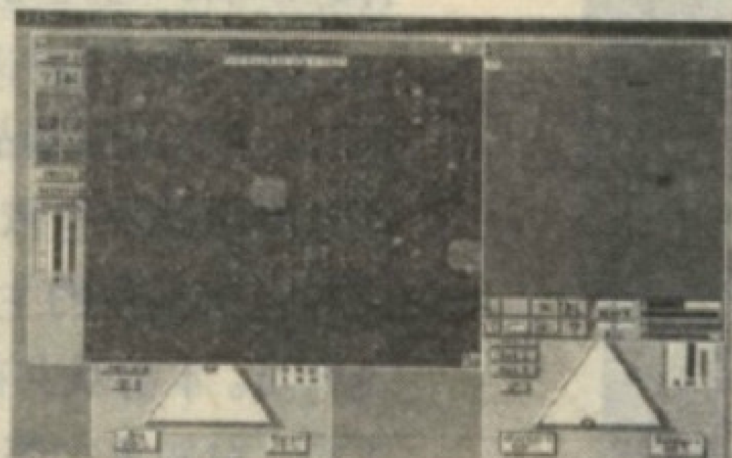
人类最宝贵的财富是什么？是人自己的身体！这个游戏试图再现如何管理一个城市的卫生工作。除了日常的医疗保健之外，玩家还必须应付车祸等各种突发性事故所造成的伤亡。如何才能利用有限的资金最有力地来保障人民的健康呢？这个游戏为你提供了一展身手的好机会。它和《模拟小镇》类似，采取了三维界面。



软碟	英文
经营	DOS

模拟蚂蚁
SimAnt

《模拟蚂蚁》可谓别出心裁，让玩家从蚂蚁的角度来"体验生活"。在游戏中，玩家领导的是一群勤劳的黑蚂蚁，除了开拓领土和搬运食物以维护和壮大自己的蚂蚁军团外，还要对抗世仇红蚂蚁和蜘蛛。这个游戏提供了丰富的有关蚂蚁的资料，算得上是寓教于乐了。当你看见自己那成千上万的黑色蚂蚁组成的潮水把人类气得发疯时，心里会是什么感觉呢？



软碟	英文
经营	DOS

模拟地球
SimEarth

这是一个"养殖地球"的游戏，让玩家体验当"神"的辛劳。地球上的生态平衡失调、经济衰退、污染、疾病和战争时刻威胁着世界，地震和海啸会把文明毁于一旦，这一切都要由您来挽救。《模拟地球》将让你以自己的双手来创造一个由智慧生命形态来统治的理想世界。这是一款二维界面的游戏，画面谈不上精美，但深刻的内涵却是《模拟城市》所无法比拟的。



软碟	英文
经营	DOS

模拟生命
SimLife

生命实在是个奇妙的东西！你可以在MAXIS的这款游戏里自行设计生态环境，让各种各样的生物"兴旺发达"。通过控制生存环境，你可以培养新的物种，看看达尔文到底是不是正确。游戏的界面是简单的二维俯视图，画面粗糙了一些，不过各种功能图标可多得令人不知从何入手。



软碟	英文
经营	DOS

模拟海岛——雨林中的任务
SimIsle：Missions In The Rainforest

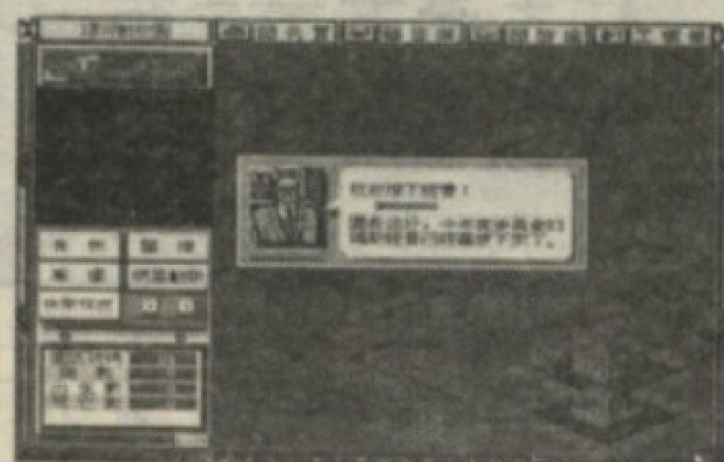
如果你是一位热带雨林的君主，那么你会干什么呢？你要好好考虑一下，因为污染、偷猎者甚至UFO都是你最大的麻烦。在这遍布森林的海岛上，你要努力保持自然生态和经济收入之间的平衡。这岛上所有的生命都由你决定是生存还是毁灭，看看你是否找得出文明和自然共存的途径？



光碟	英文
经营	DOS · WIN 95

模拟动物园
Zoo Simulations

这是由C&E制作的经营游戏。这里的动物园不是小规模的市内动物园，而是巨型的野生动物园。身为园长的你不仅要保证园工的快乐，还要保护动物的快乐。当你退休时会根据动物园的规模来评定一个等级，是受到所有人的尊敬还是沦落街头，那可要由你的表现决定。游戏内置了丰富的动物知识，玩起来简直象看一本百科全书。



软碟	中文
经营	DOS

公海贸易战

HIGH SEA TRADER

北京　LION KING

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略角色扮演

IMPRESSIONS 推出的《公海贸易战》是以 17 世纪海权萌芽期为背景的航海贸易游戏，从形式到内容都非常类似《大航海时代》。在《公海贸易战》中，港口是所有舰船出发前整顿的场所，不论是船员的募集、海上生活



食品的补给、货物的买卖等都要在这里进行。游戏中随时会遭遇海盗及敌对国舰队的攻击，此时画面将切换到作战模式。战斗并非采取回合制，而需要玩者及时反应，谁反应快谁就能多攻击几次。

游戏开始，玩家只是一个默默无闻的小商人，不但没有名望，连地位也没有。关系玩者的指标有忠诚度、勇气值、知名度及荣誉值，所以在挣钱之余，提升等级指数，挤身名流之列将是你的首选。

在《公海贸易战》中，港口并不需玩家找寻。只要在各大港口向一间专卖地图的商店购买地图，新港口即可出现。本游戏较其它同类作品的特别之处，是它可由玩家直接操作船帆、船舵；直接控制船舰的移动，使许多向往海上生活的人们有亲身感受的机会。

在《大航海时代Ⅱ》中，玩家一个人在整个世界航行，是不是很寂寞呀？《公海贸易战》终于改变了这种情况，通过网络可使玩家和好友对阵。

壮志凌云——希望之火

TOP GUN:FIRE AT WILL

北京　阿贤

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	模拟

看，头顶的天空，是模拟飞行游戏还是互动式电影，为什么它总在我上方盘旋，原来它是 SPECTRUM HOLOBYTE 公司的《壮志凌云——希望之火》。



这部根据 80 年代中期卖座影片《壮志凌云》改编的电脑游戏，在一再推迟后，终于决定在 1996 年 5 月正式打进市场。它究竟值得我们期待吗？

好，为了让大家先有个感性认识，我不妨这样来描述：一个驾驶熊猫战斗机的《银河飞将Ⅲ》。《壮志凌云》的故事主线完全依循电影及原著，也就是把一个过分自信的独来独往的主人公，培养成一位出色的 F-14 海军飞行员。本游戏共有四十个任务，它们中既有空战、特技飞行、对舰攻击等战斗场景，又有救援、护航等特殊任务。游戏还提供一项可十六人联战的系统。

为了能达到最佳效果，公司特意邀请了 20 位好莱坞演员，来试演游戏中的人物。其中老牌演员 JAMES TOLKAN 扮演中队指挥官 HONDO。在女主角方面，也请来了 JULIE CARMEN 来领衔出演。

地下城守护者

UNGEON KEEPER

北京　阿贤

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	战略

一股黑暗、邪恶的势力正在逐步蔓延，在我们熟知的大陆上散布着恐惧和灾难。一支由强大的魔法师和勇敢的战士及英雄们组成的大军横跨广阔的陆地，一同抗击那股邪恶的力量……

听来很熟悉？应该是的，这段大纲在角色扮演游戏中比比皆是。但牛蛙公司最近推出的《地下城守护者》却与传统逆道而行。

在本作中，你就是最可怕的大魔头，某种邪恶的化身。《地下城守护者》的制作人 PETER MOLYNEUX 解释说："为了让游戏中的人物能象有智慧的生物一



般。我们在《地下城守护者》中，试图做到自动记忆他们曾探索过的地区。而且当这些"英雄"四处游走时，他们会好奇地查看每个角落或阴影中是否隐藏着物品；甚至在经过尘土较多的地方时，还会分析地下的脚印。"

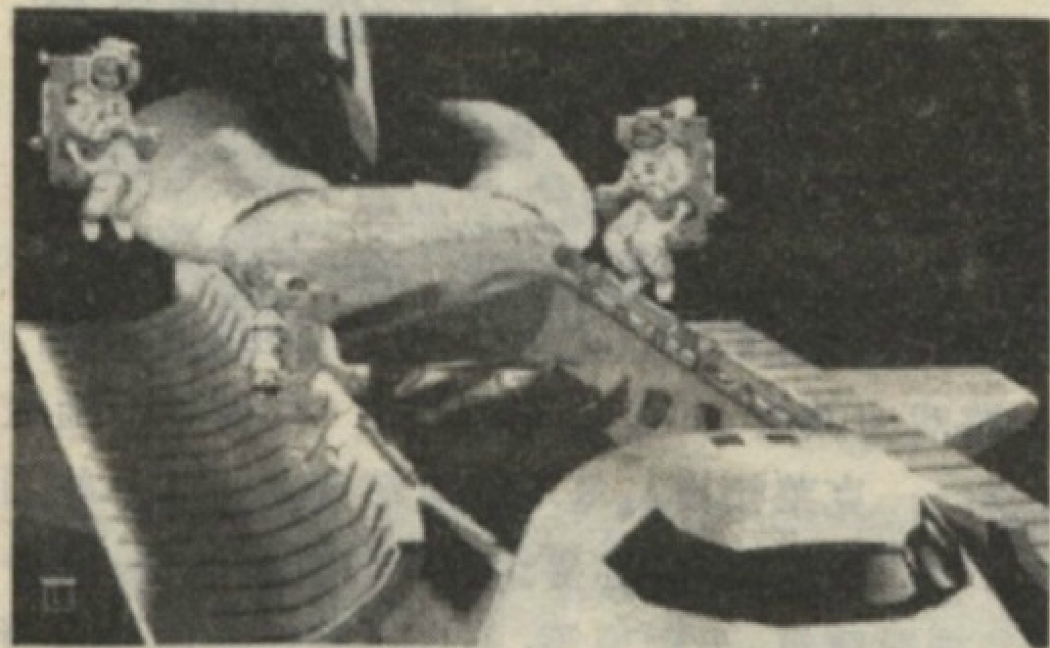
在游戏的大部分时间中，你会用俯视的角度来查看你的地下城，对怪物下达命令，建造更新、更好的陷阱，或是增加地下城的规模。由第一视角方式游戏，也是《地下城守护者》一项吸引人的特色。

异星搜奇
THE DIG

上海　刘俊、熊韬、郦峥、朱克

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险

让我们来作个有趣的假设：如果 Lucas Arts 的《极速天龙》是爸爸，而斯皮尔伯格导演的成名作《E.T》是妈妈，那么你猜猜，他们的 BABY 是怎么样呢？这就是下面要为大家介绍的，由斯皮尔伯格指导，Lucas Arts 推出的《异星搜奇》。



三名宇航员，美国太空总署的 BOSTEN LOW、地质学家 LUDGER BRINK、女记者 MAGGIE ROBBINS，授命调查一颗未知的陨石。深入之后，发现它是个太空飞行器。出于好奇，他们启动了它，结果被送到一个奇怪的行星上。通讯器失灵、飞行器损毁，迫使他们只能另寻出路。但事情并非如此简单，BRINK 在一次意外中丧生，LOW 与 ROBBINS 又产生了误会……

该游戏在剧情上明显有斯皮尔伯格精雕细琢的影子，科幻味十足，而且游戏中大量的动画和对话，更让人产生如看电影般的感觉。游戏采用了《极速天龙》中的 320×200 的 256 色 SCUMM 系统，并加以 3D 动画穿插。这样的手法对卢卡斯来说自然是驾轻就熟的，其表现虽不比现今一些图形冒险游戏的画面华丽，但也属出色。其操作界面十分友好，除了简便还是简便，相信各位尝试过后，一定会体会到此游戏的无穷乐趣。



伍子胥

北京　王歆

载体	软碟	系统	DOS
语种	中文	类型	动作

这款由北京捷鸿公司制作的动作游戏，主人公是春秋时代吴国名将伍员伍子胥。伍子胥本是楚国人，父兄为楚平王所杀，历经艰险逃到吴国——真是历经艰险，一路上楚兵、楚将、劫匪层层拦劫，幸亏一位老丈授以绝技"秋风扫落叶"……终于来到吴国，帮助公子光夺位，随即领兵伐楚报仇。攻入楚都后，又要和守陵人、火龙，以及平王的鬼魂恶斗，胜利后就该掘墓鞭尸了。乖乖，感



觉真的伍子胥也没这么辛苦。

游戏配以全程语音，南腔北调，煞是有趣。动作的流畅性也还不错。键位设计，上下左右加空格加 F、D，操控起来也很方便。唯一不尽如人意的，是为了保证格斗时

的速度，血格不能一直标示在屏幕上方，所以也许你莫明其妙地就被废掉了——当然，所向无敌的高手是不会在乎这点的。

淘金热
GOLD RUSH

北京　李诚

载体	软碟	系统	DOS
语种	中文	类型	经营

该游戏以美国本世纪四十年代淘金热潮为背景，记述了一名中国青年阿华的淘金历程。在游戏中你在挖掘金矿同时还要注意自己的体力值和不同的自然灾害。当你拥有一定资金后，你还可以投资股票、房地产零售业甚至于买一幢高级别墅。在你财产高速增值的同时，你还要注意您的现金，如果您交不起租金，不管你有多少财产都是要破产的。



最独特的是，当你历尽千辛万苦地闯过一道道劫难后，游戏将根据你财产的多少来判定不同的结局。

铁甲战士Ⅱ——复活
RISE 2:RESURRECTION

北京　单传船

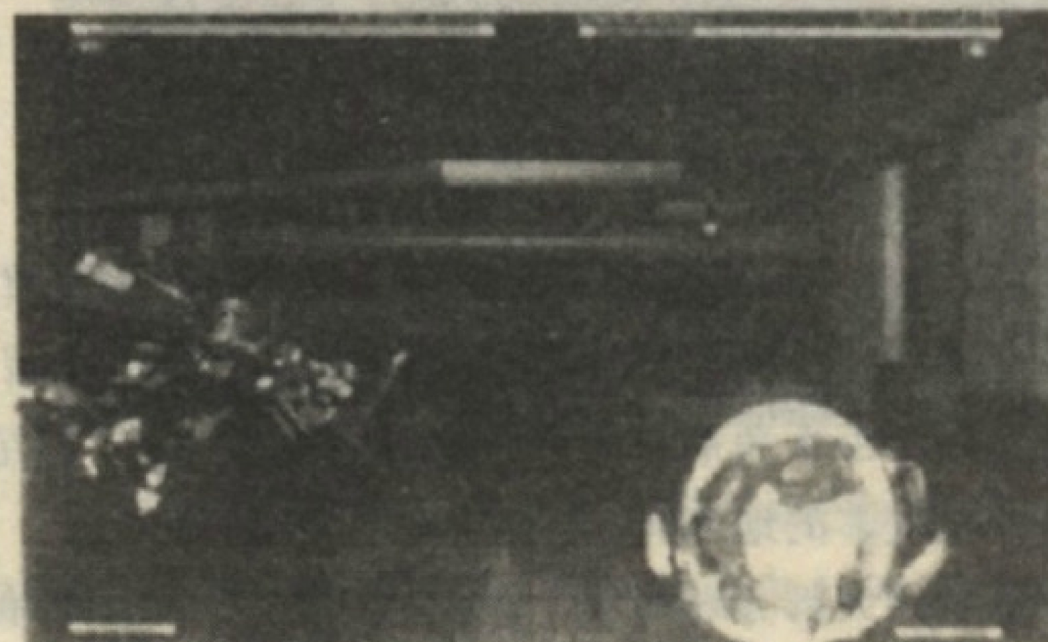
载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	英文	类型	动作

与其它类游戏相比，打斗型作品往往更加追求动作上的刺激。毕竟，《真人快打》系列之所以常盛不衰，就是以其逼真、激烈的动作为卖点。

前作中虽然有一些精彩的动画，但打斗内容明显不足，只有八个可动位置和六个角色。《复活》就不同了，它除有八名勇士外，还加入了特别移动、联合移动、互动式背景、秘密武士等等。

游戏中每个机器人都有自己的能量、强度和个性（若想详细了解，可查询 http://www.pcentertainment.com.）。

本作有许多细微之处做得也很棒，无论是服装颜色、设定障碍还是美妙的声音，你都可以感受到制作者设身处地的创作意图。

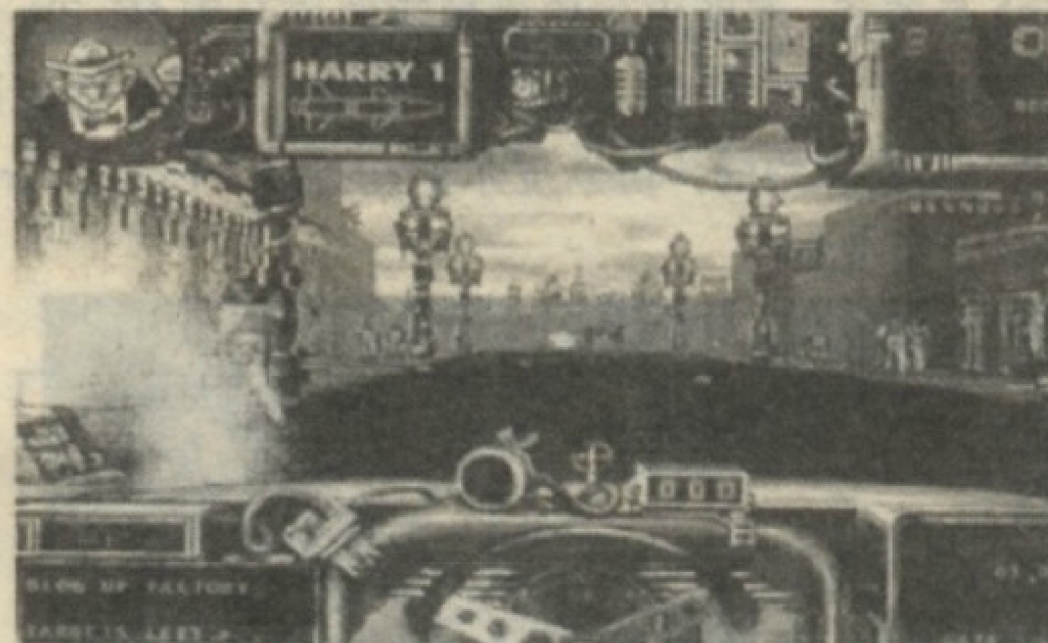


狂飙地狱城Ⅱ——公路战将
ROAD WARRIOR

北京　单传船

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作

GameTek 公司制作的 Quarantine——《狂飙地狱城》可以说让赛车迷们过了一次 DOOM 瘾，没想到它的Ⅱ代这么快就问世了。本作中你将扮演一名叫德利克·艾得华特的雇佣杀手，你不会感到轻松，因为对手托瓦·伊鲁已经以危害国家安全罪向你发出了逮捕令。现在，握紧方向盘，杀出一条血路，你能逃脱吗？



游戏中共有 13 个不同的地方（当然要包括敌人的总部——克莱顿市），每个地点都有 5—10 个相当来劲的任务。在驾车前，你要认真阅读任务简报，任务一般都是摧毁建筑、车辆等等，不过还有一些任务荒唐得让人无法执行。游戏还会遇到一些傻乎乎的家伙——酒鬼、奇装异服者、和吸毒者，你可以用车上的枪、炮狠狠地打击他们。

本游戏的 SVGA 画面可以媲美任何赛车游戏。音效方面，驾车的音效和激烈的枪炮一般，不过美国的乡村音乐倒比较悦耳。

铁骑喋血

CABALRP BLOODSHED

北京　李鹏

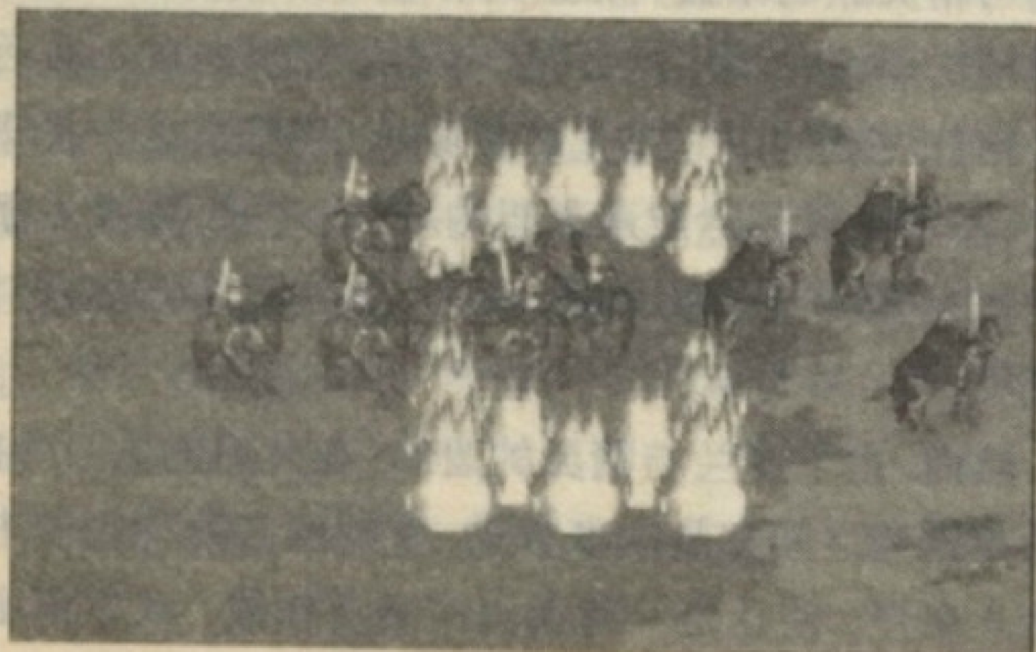
载体	光碟	系统	WINDOWS·WIN 95
语种	英文	类型	战略

“盛血的圣杯，不会回来的怨魂。大气的精灵，按古代的契约履行任务吧。站在祭坛上，我以圣灵的名义命令打雷。燃烧在黑暗深处的地狱之火，化为我的宝剑，去消灭敌人吧！冥王啊，将强大的力量注入我的体内。拉开生的华丽的帷幕，看到死神的姿态。召唤地的五芒，召唤火的五芒，召唤水的五芒，召唤风的五芒，伟大的王神啊，在我周围照耀五芒星的光芒吧！黑暗的主宰，邪恶的公子，如果你们还是王就来吧！魔界的公爵啊，行使远古的约定，对我忠实就回答我的命令。从负界的混沌唤醒禁断的黑炎。化为灰烬吧！冥界的贤者，用七把钥匙打开地狱之门。

七键守护神！！！”

在一百年前的埃特鲁里亚大陆，萨宾人占领了埃特鲁里亚王国，窃取了埃特鲁里亚的秘宝。从此，邪恶降临到这个国家，恐怖和死亡象瘟疫一样开始蔓延，人们陷入了贫穷和灾难之中，埃特鲁里亚王国逐渐开始没落。为了祖国的兴旺、民族的尊严，埃特鲁里亚的勇士们跨上战马、挥舞宝剑，展开了一场场讨伐萨宾人的生死之战。百年之后，两个探宝者在大博格多火山发现了一个宝藏，秘宝就在其中。消息一传开，埃特鲁里亚立即开始向大博格多火山大举进兵……能否结束这个百年战争呢？这就要看玩家你的努力了！

这款由 Magic Art 制作组制作、金盘公司发行的





战略游戏，充分展示了国内的游戏制作水平。《铁骑喋血》(Cabalrp Bloodshed) 运行在 WINDOWS 3. X 或 WINDOWS 95 之下，四百余兆的容量被充分的利用在声光效果上。在光盘的 MAGIC 子目录下还附送了数个游戏动画的 FLC 档和人物原稿的 WINDOWS 壁纸。

游戏的主体界面是类似《倚天屠龙记》的 45 度的三维立体视角，以类似《日蚀》的回合战斗方式进行。在游戏中玩家从战略层次控制自方的骑兵以完全消灭敌方为目的，完成一系列的战役，最后达到彻底消灭敌人的目的。游戏中的攻击方式主要是在阵地上骑兵的近身肉搏和魔法攻击，场面宏大。魔法按属性分成对单人攻击的雷神破、空雷炮击破、超弹道雷击破，对前后一线敌人攻击的狱炎爆裂波、魔神闪光波、神之雷，对左右一线敌人攻击的妖魔百裂斩、蝶舞阿修罗斩、不动明王斩，对十字线范围内敌人攻击的雷电怒涛、天地爆裂、八极扩散光，对大面积敌人进行攻击的灵破火炎阵、七键守护神、封神乾坤七断(咦！怎么有些象是在《暗黑的破坏神》中见过？)。战斗中华丽的魔法效果和真实的刀剑碰撞声、马蹄踢踏声使战场的气氛十足。骑兵们随着一场场的战斗而积累经验值，增减自己的攻击力和法力。游戏的画面精美，人物造型栩栩如生，再现了欧式的骑兵的英武风姿。

不过游戏中的骑兵没有自己的名字，仅以编号来区别，缺乏真实感，不如《炎龙骑士团Ⅱ》能带动玩家的感情。战斗过程有些单调，缺乏浪漫和多变的情节。

MUD 巡礼

漫谈网络游戏 MUD（三）

搜集整理/北京　迦楼罗

风之传说 (LEGEND of WIND)

(一)故事背景

在这块被遗忘的大陆上，诞生了这个被遗忘的传说。亚特兰蒂亚(Atlantia)，这块被遗忘的土地，北方被重重高山阻隔，连绵成一片无止境的永恒山峦(Mountainsof Forever)。西方则是一片广大的沙漠，除了出没其间的半兽人与其它邪恶的生物外，余下来的只有一片死亡，为此大陆上的居民为它取了一个贴切的名字：死亡之沙(GreatDesert of Death)。大陆的东方与南方分别为风暴洋(Ocean of Storm)与火之海(Sea of Flame)所环绕。在久远的历史中，不少旅人尝试横越海洋探索未知的世界，但鲜少有人能再活着回到亚特兰蒂亚。

在火之海的北面，是一片广大的森林——黑森林(Dark Forest)。由于常年不见天日，除了少数的精灵外，在黑森林里栖息着各种邪恶的生物，即使是最强壮的旅者，也早已知道在他们的旅途中要避开这块区域。相比之下，亚特兰蒂亚大陆的另一片森林——精灵之森(Woods of Elven)，则显得可爱多了。如同其名，精灵之森是精灵族的老家，传说中的精灵之城艾恩(Arian)据说就座落在精灵之森。

在大陆的其它各处座落着由人类和其它种族所建立的大大小小的城市，其中最主要的有三个：诺兰城堡(Norland Keep)、达伦城堡(Darkland Keep)、硕萨王国(Shorasa Kingdom)。诺兰城堡以其诺兰骑士团(Norland Knights)闻名于亚特兰蒂亚，统治北方大片领土；相比之下拥有黑色骑士团(Black Knights)的达伦城堡则是亚特兰蒂亚西部的最大势力；硕萨是个商业王国，但其拥有的武力亦不比诺兰城堡和达伦城堡逊色。

亚特兰蒂亚原是一整片的森林，最早大陆上亦只有精灵族的存在。其后矮人族出现在这片大陆，在东北方的山地建立自己的王国。随着人类的出现，亦给亚特兰蒂亚带来困扰。最早的人类以农为生，四处砍伐森林以作为耕地，渐渐地影响到精灵族的生存，两族之间逐渐发生摩擦，终于随着一次人类与精灵的流血事件，爆发了一场史无前例的大战役。这次战役的结果，双方各有胜负，从此精灵族迁徙至北方的白顿森林(Bymoutain Forest)，将之改名为精灵之森。而人类从此亦只能在现有的土地上发展。然而由于两族已有隔阂，自此纷争不断，小规模冲突不断发生，一直持续了数百年之久。

四百年后，西方兴起一股新势力——以达伦城堡为中心的数个大小城邦。这个势力兴起后不久，便爆发了与精灵族的另一次大战。战役的前因已不可考，然而这一次，人类以其强大的武力获得了战事上的优势，战场逐渐逼近精灵之森，精灵族亡族之祸迫在眉捷。就在这时，一群早已厌倦与精灵族作战的人们挺身而出，反过来与达伦城堡为首的人类大军相抗衡。然而初期的这种举动，只是暂时解除了精灵族的亡族大祸，由于人类与精灵族互相猜忌，双方依然无法与达伦城堡的强大武力抗衡。直到数年以后，在人类中出现了一个年轻的领导者——冰风(Icewind)，由于他的极力周旋，促成了人类与精灵族的结盟，加上其智慧与勇气，终于领导两族共同击退达伦城堡的大军，保全了精灵一族。其后冰风于精灵之森的南方建立诺兰城堡，训练出第一批诺兰骑士，还与精灵族达成永久盟约。时至今日，诺兰城堡的人类仍是亚特兰蒂亚大陆上唯一受到精灵族友好对待的人类。

然而，由于诺兰与精灵的盟约，在此后的数百年间，达伦与诺兰之间亦是战事频繁。直到西方死亡之沙中的半兽人东侵，使达伦一时无力与诺兰作战，双方再度保

持数十年的和平。转眼间，又是数十年过去，新的历史，亦随着号角声翻开新的一页。

清晨的薄雾笼罩着整个精灵之森，林间不住传来的阵阵鸟鸣，象征着新的一天的开始。蓦地，在一片寂静中响起了一阵轻缓的马蹄声。薄雾之中，两匹白色骏马的轮廓渐渐显现出来。细看之下，两匹骏马上乘着一男一女，两人年龄约莫二十来岁。男的一身亮银锁子甲，俊逸的脸庞带着一股逼人英气，在他的锁子甲外，一件以蓝线和银线绣着一个鹰头符号的白色披风覆盖着他腰间插着的一把金柄镶红宝石的长剑。女的看上去较为年轻，一头黑色的长发，身上穿着一套纯白骑装，腰间插着一把短剑，温柔美丽的脸庞上带着一丝坚毅。他是诺兰城堡的新继承人——罗尔(Roar)，而她则是罗尔的新婚妻子——琳娜(Rinna)。他们两人刚刚受邀参加一场精灵族的庆典，如今正在返回诺兰城堡的途中。两人骑在马上不发一言，似乎不想破坏这份清晨的宁静，时而互望一眼，不约而同露出一道甜蜜的微笑。

忽然，一阵奇异的声音响起，罗尔皱了皱眉，马缰一收，锐利的双目在林间搜索着。琳娜缓缓靠向罗尔："你听到了吗？"罗尔点点头："嗯！听起来像是……"罗尔一收马缰，策马奔向声音的方向。他轻巧地翻身下马，经过一番搜索，罗尔拨开一丛长草，抱起了一个深绿色的包袱。琳娜这时也来到了罗尔的身边，惊讶地叫了出来："是个婴儿！怎么会有人类的婴儿被丢在这里？"罗尔皱了皱眉头，指着婴儿身上衣服上绣着的一个黑色的三角形符号说："你看看这个！"琳娜一瞥那个三角形符号，更惊讶得叫出声来："这个标记……难道……"罗尔点点头："看看这个婴儿身上衣物的质料，他也许是达伦城堡里大有来头的人物的孩子。"琳娜看着罗尔："那就是说这个婴儿是敌人的孩子？那我们……"，琳娜不再接着说下去了。罗尔看了她一眼，明白她心里想的是什么，他微微一笑："虽然这个婴儿的身上流着的是敌人的血液，但孩子是无罪的，我们何不把这个孩子当成是诺兰人来抚养呢？"琳娜的脸上露出笑容，轻轻点了点头："那么……我们是否要替这个孩子取个名字呢？"罗尔抬起头，就在这时，一阵微风吹过，清晨银白色的阳光映人罗尔的眼中，在他的脑海浮现出那数百年前诺兰伟大英雄冰风的名字。罗尔低下头，望着婴儿的脸，婴儿此时已停止了哭泣，一双灵活的大眼好奇且毫不畏惧地看着罗尔。"这孩子将来会是个英雄！"奇妙的预感在罗尔脑海中一闪而过。罗尔望向琳娜："我想，我们就管这个孩子叫银风(Silverwind)吧！"

时光飞逝，转眼间16个年头过去了。如今罗尔已是一个40岁的中年人了。在这16年中，在他的努力经营下诺兰城堡与诺兰骑士团的声威日盛，罗尔本身也获得愈来愈高的名望。然而，惟一遗憾的是，罗尔的妻子——琳娜，却在三年前亚特兰蒂亚大陆突然发生的一场大瘟疫中不幸染病身亡。这件事对罗尔的打击十分沉重，也因此造成他的意志急速消沉，对于领导诺兰不再象原来那般充满热忱。所幸他的得力部将——亚非尔(Alfear)从罗尔手中接过了大部分的事务，也因此使诺兰骑士团不因他们领导者遭受的打击而没落。

一个晴朗的下午，在罗尔的书房里，罗尔与亚非尔正在讨论一些平常的琐务。"这一阵子真是辛苦你了，亚非尔。"亚非尔是一个25岁，金发蓝眼的年轻骑士。在诺兰骑士中，他以过人的勇猛与卓越的统御力著称。在他的身上，罗尔经常可以找到自己年轻时的影子。"那里，堡主，"亚非尔爽朗的笑着："这是我应该做的。"罗尔望着眼前这名年轻的骑士，不禁想起自己年轻时的雄心壮志。有时候连他自己也不敢相信，在短短三年间，自己竟会变得如此消沉。自从琳娜死后，许多事情对他而言仿佛不再是那么的重要了。突然，一阵喧哗声从窗外传来。罗尔好奇地望了望窗外："外面什么事这么吵？"亚非尔笑了笑："大概是银风少爷又在和骑士们比剑了吧！"罗尔摇了摇头："银风这小鬼，整天不好好和大家一块练习，只会到处找人比剑。他最近大概又给你添了不少麻烦吧？"亚非尔微笑着："也没什么麻烦。老实说，银风在剑术上的资质真的高出其他人很多，这几天又有好几个骑士败在他的手下。整个骑士团几乎都已经是银风的手下败将了。"罗尔看了看亚非尔："你呢？你还没和他交过手吧？"亚非尔又是微微一笑："嗯，我相信现在银风应该还不是我的对手，但是如果假以时日，银风有了实际的作战经验，我相信他的能力应该会在我之上……"

就在此时，书房的门"呀！"的一声开了。罗尔与亚非尔回过头，只见一个穿着黑色斗篷的男子走了进来。"多拉(Dorra)！进堡主的房门之前不知道先敲门吗？无礼的家伙！"一见到这名男子，亚非尔的脸上立刻浮现出厌恶的表情。这个名叫多拉的男子，看上去约四五十岁，乃是诺兰骑士团里本领最高强的魔法师，也是罗尔的事务顾问。多拉冷冷看了亚非尔一眼，低下原本就被斗蓬遮去了大半的脸孔："堡主，南边领地的税金已经收齐了，款项已经全数交付总管清点。"罗尔点了点头："辛苦了，你先下去休息吧。"多拉的脸垂得更低，缓缓退出门外。亚非尔忍不住骂了一声："阴沉的家伙！"罗尔含笑看着一脸怒容的亚非尔："多拉是阴沉了些，但是他一直很称职，你就不要对他抱太多的偏见了。"亚非尔脸上的愤怒

依然未息:“我知道他很负责尽职,可是我就是不喜欢他那种阴沉的态度!堡主,我觉得你不应该这么信任他!谁知道在他藏在那黑斗蓬底下的脑子里在想些什么!”罗尔笑了笑:“你太多心了,多拉不是那种人!”亚非尔勉强控制住自己的情绪:”既然堡主你这么说,我也不能再说些什么。对了,堡主,最近从一些来自达伦城堡的商旅那儿传来一个消息,达伦城堡的堡主和黑色骑士们前一阵子全部离开了达伦,看来西方战事又有变化了……”罗尔“嗯”了一声,望了望窗外,心中忽然泛起一阵不祥的预感。“亚非尔,答应我一件事!”“堡主你有什么要吩咐的吗?”罗尔望着远方,深锁起双眉:“假如有一天我死了,你会继续辅佐银风和诺兰城堡吗?”亚非尔吃了一惊,望着罗尔:“堡主……”罗尔摇了摇头,望着远方的天空,在那遥远的地平线上,一股风暴正在逐渐成形,向诺兰袭卷而来……

在诺兰城堡内的教练场一角,骑士们一反平日的秩序与严肃,在教练场上围成一个不规则的圆圈。圈子的中间,一名高大的骑士拿着战斧,不断地发出吼声,大斧不断劈向他眼前的对手。看仔细一点,这个身材高大,肌肉结实,全身穿着铠甲的骑士的对手,竟然只是一个年约十六、七岁的少年。只见他右手拿着一把长剑,左手举着一支短剑,灵敏地闪过对方的每一次攻击,不时“刷刷”反击两剑。虽然在身材与气力上吃亏,相形之下,少年灵巧的攻击似乎反比他的对手更有优势。而旁边围观的骑士们也分成两边呐喊加油着。

没错,这个少年正是16年前罗尔捡回来的婴儿——银风。这16年来,罗尔隐瞒了银风的身世,一直将他当作是自己的儿子抚养。除了少数几个人外,包括银风在内,几乎所有的人都以为银风是罗尔的亲生骨肉。

银风脸上露出微笑:“德卡,热身结束了吧?开始玩真的了!”德卡这时已经气喘吁吁,挥战斧已显得十分吃力,嘴上却丝毫不肯认输:“来呀,今天就要你知道我的厉害!”银风狡黠地眨了眨眼,忽然开始绕着德卡转圈子,一转眼间已经绕到了德卡的身后。德卡连忙转身,却已不见银风的影子,心中大叫不妙,一柄长剑已然架在脖子上。“嘿嘿!我又赢了!”德卡苦笑着:“好啦!算你行!”垂头丧气地拖着战斧走进人群之中。

银风得意地耍着剑:“接下来还有人要玩吗?”“我要!”一个清脆的声音响了起来,只见一个年约十三、四岁,稚气未脱的少女,左手拿着短剑,从几个身材高大的骑士中间钻了出来。骑士们一见这个少女,不约而同地“哈哈!”笑了起来。银风皱了皱眉:“晶(Crystal),你不要胡闹了啦!还不乖乖的回去练习你的魔法,小心又被爸爸骂!”这个名叫水晶的少女,是罗尔的亲生女儿,也是银风小三岁的妹妹。平常跟着诺兰的贤者们学习各种魔法,偶而也会跑来和骑士们一起练习剑术。水晶嘟囔着:“不管啦!我也要跟你比剑啦!为什么你就可以和别人比剑,我就不行?”水晶摆开架式,一副得意的模样。银风微微一笑,右手忽地一下打在水晶的手腕上,水晶“啊!”的一声,左手短剑“叮!”的一声落在地上。“不公平!你偷袭!”水晶叫着,骑士们又是“哈哈!”笑了起来。银风微笑着:“输了就是输了,不要不服气了啦!”水晶气呼呼地瞪着银风,喃喃念了几个咒语,一道白光射向银风,银风一时没有防备,“呼!”的一声,左手袖子着起了火。银风大吃一惊,在地上一滚,扑熄了身上的火,但是衣袖已经烧破了一个大洞。骑士们先是一楞,随即爆出一阵大笑:“哈哈!银风栽了!”水晶得意洋洋的看着银风:“要比偷袭,我也会喔!”银风又好气又好笑:“好啊!你这小丫头,看我怎么教训你!”举起双剑,摆开了战斗的架式,准备好好复仇一番。水晶也不甘示弱,拿着短剑,口中念着咒语。

忽然,一阵急促的号角在城堡大门上方的了望岗上响起,众人惊讶地回过头,只见城门缓缓开启,一匹快马急速向堡内奔来……

(待续)

(上接77页)

特色三 故事情节丰富。玩家扮演刘备自十八路诸侯讨董卓开始,带领关羽、张飞东征西战,随着一些武将的加入,力量不断加强,最后终于打败了曹操。故事情节开始与《三国演义》相同,到后来竟然变成了讨伐“大魔王”的战斗,变化如此之大,居然令广大玩家没有异议,真佩服光荣公司的策划们。

特色四 战斗系统完备。战斗中隐藏着许多供大家去发现的东西,这就看你对原著熟不熟了。游戏中人物职业的设定也很有意思,有短兵、骑兵和推小车的运输队(木牛流马?)等等,不论是主力部队还是后勤人员一律上场火拼。

特色五 道具种类繁多。游戏中的道具共有几十种,有恢复用的计策书和酒、豆等物品、打击敌人的各种计策书和物品(炸弹?),最突出的是有可以和角色扮演游戏媲美的升级道具和各种宝物。各种道具可以在道具屋中购买,但好的道具(如玉玺)只能在战斗中得到,还有一些道具只有发生特定的剧情后才能得到,如孙子兵法。

缺点 战斗画面简单,除单挑还看得过去,其它很多部队都是跑过来撞,另外在计谋动画的展示方面更是看不得。游戏中的曲子从头到尾就那么几首,都是慢悠悠的。音效更不用说,比起《炎龙骑士团Ⅱ》中那完美的效果,简直可以说是刺耳。

三国志英杰传攻略技巧

北京　赵云子龙

目前，大家谈论最多的三国游戏既不是老掉牙的《三国志Ⅳ》，也不是无影无踪《三国演义Ⅰ》，而是溶合了RPG手法的战术级SLG精品《三国志英杰传》。本人跟随刘皇叔征战多年，人称常胜将军，现将自己的一些攻关心得拿出来与广大玩家交流交流。

攻击之要诀

1. 攻击的要诀在于集中攻击。《三国志英杰传》的战斗采取的是回合方式，因此只要敌人一个部队撤退，也可减少敌人的攻击次数，所以先发制人的攻击是十分重要的。战场上的敌人大多数是3到4个部队聚集在一起，若你未进入敌人可能打击的区域，他们是不会动的。你可以利用一个部队作为诱饵，将敌人引到我军能攻击到的区域，再集中攻击，切不可和多数敌军交战。《三国志英杰传》中部队的攻击力与兵力无关，即使敌人的兵力只剩1，也不可忽视，要赶快解决掉。

2. 要考虑攻击的顺序。若迫不得已和多数敌军交战，先打倒哪个部队，后攻击哪个部队，这里有很大的学问。一般来说，应优先打击会使用恢复系策略的敌人，使敌人没有恢复兵力的机会；其次应打击敌人的弓兵队，他们对你的主力部队——骑兵队和防御力弱的妖术师队是个巨大威协。攻击的顺序还直接影响经验值的获取，对敌军的最后一击可得到比平时多几倍的经验值，因此我们应让欲培养的武将得到这个机会。要注意，贼兵队和武术家队能反击，若不能保证能给敌人致命一击，就不要用兵力少的部队直接攻击

3. 善用策略对胜利有巨大帮助。《三国志英杰传》共有三十六条策略，共分为火计、水计、山计、混乱、降低士气、恢复士气和兵力、恢复士气、恢复兵力八个系统。在攻击性策略中，火计的应用范围最广，包括森林、草原、平原、城中；水计的应用范围是桥梁和平原；山计的应用范围是山地和荒地。恢复系策略中同时对多个部队恢复兵力和士气的计策在危急时刻往往能起到扭转乾坤的作用，但只有妖术师和运输队会用，所以应让他们紧随大部队。因为使用某种策略要看具体的地形、天气、时机、人物等等，乱数太多，智力高的武将可多用策略，至于那些武力高的武将还是用直接攻击吧！对于针对数个部队的策略，要选择一个作为重点部队，因为这些计策以中心的部队效果最大，对上下左右的效果较小。

4. 部队属性对战斗的影响。在本游戏中，以步兵队对弓兵队、弓兵队对骑兵队、骑兵队对步兵队作战的话，比起用其它属性的部队攻击所造成的伤害要大的多，因此利用这个“相性相克”原理，即使我军实力不如对方，也能给敌人有效的攻击。对于军乐队、运输队、妖术队不适合用策略攻击，以直接攻击最佳。因为部队的属性有攻击性和防御性的倾向性，所以进攻时多用骑兵队和武术家队等攻击性部队，防守和引诱敌军时要用步兵队和异民族等防御性部队。

防守之要诀

1. 莫让武将孤军深入。所谓“双掌难敌四手，好汉不敌人多”，等级再高的武将，若孤立无援，也会被消灭的。最好的阵形是让所有武将互相连接，那怕只有一人相邻也好。移动力高的骑兵队和移动力低的运输队、军乐队应该和其它部队步调一致。另外，对于本游戏的主人公——肩负着复兴汉室艰巨任务的刘备，不但要给他好装备如赤兔马、玉玺，还应安排好护驾之人。

2. 天时不如地利。不同的地形具有不同的防御效果：草原、村庄是5%、兵营是10%、山地、鹿岩是30%，兵力不多且无法使用恢复系策略的部队应赶快逃到防御效果高的地方。某些地形如山地虽然防御效果突出，但容易受到山洪(一次损失1400兵力)，或大山洪(多个部队损失700兵力)等计策的攻击。在村庄、兵营、鹿岩还可恢复兵力值和士气值，一定要占领。进入战场后，应先看清地形和恢复设施后再开战。

3. 恢复道具是生命之匙。恢复兵力的道具是所有武将必备的东西，尤其对于那些防御力低和兵力太少的武将更是必不可少的。一支部队遭受打击后，士气值的降低会造成部队防御力和攻击力降低，所以恢复气值的道具也应配备。骑兵队攻击力强、防御力弱，又不会使用恢复系策略，是重点保护对象，应多配道具。

「英杰」梦工场——浅谈武将的培养

黑龙江 李光

笔者在打三国志英杰传最后一仗(邺Ⅱ之战)的时候,手下的刘备和五虎将等人的等级都是99级,魏延、周仓等人的等级也在80级以上。怎么,你不信!这决不是用游戏工具调出来的,而是笔者辛辛苦苦培养出来的。当然这不象养女儿那么复杂,要时刻注意她各方面能力的增长和疲劳、道德等情况,但也需要你有足够的时间和精力。现在,笔者主要想谈一下怎样培养武将等级的问题。

要想培养出高等级的武将主要有两个原则:1.尽量使每个武将每个回合都有事干;2.每个战役要拖到最后一回合再结束战斗(有的仗例外,如陈仓之战、长安之战等)。

攻击时,若敌军的等级跟我方一样,攻击一次长6点经验值;比我方高一级,攻击一次长8点;比我方低一个等级,攻击一次长4点经验值;比我军高一定等级时,攻击一次能长16点经验值。象笔者打长板坡之战的时候,将军队在桥下摆成口袋形,让诸葛亮站在最底部打曹操(曹操42级,诸葛亮30级左右),最后打完这个仗后诸葛亮连长了10多级。

骑兵等级到8级会牵制;12级会激励,若我方的等级比敌军高,那么骑兵就使策略,用一次能长8点经验值,山贼、妖术士也一样。

步兵、弓兵、山贼等一般尽量用援助,实在没事的时候用假情报使敌人混乱,也能一次长8点经验值(不管策略有没有成功)。

运输队援助一下(只要不是大援助、大补给之类)能长12点。笔者玩的时候第一个达到99级的武将便是孙乾,在定军山之战、襄阳之战中能得青囊书,你想培养谁就给他,OK!运输队。

使策略怕的是使着使着就用没了,特别是智力低的人(如张飞、马超),能弥补这种情况的是培养等级中最重要兵种军乐队,只要靠他的四边一站就能恢复策略值,等级越高恢复的也越多,90多级的军乐队,一次能恢复10点策略值,每个仗都要带军乐队,好好培养他们,马良70多级的时候,笔者让他使鼓吹具变成军乐队。因为打到一定程度,我军的等级明显比敌军高,打一下只长4点经验值,那就只能用策略了,还有,敌军的军乐队也能恢复我方的策略值,不要轻易对他们下手。

最难培养的兵种算是武术家和异民族,因为他们只有攻击性策略,要想培养他们,只能找比他等级高的人使策略(焦热、漩涡这类既耗费策略值又杀伤力不强的策略)或攻击,攻击性策略跟攻击一样,不管有没有成功,都可获得经验值。但是这样也很难培养出等级高的人,干脆使用道具变个兵种吧。

打前几关的时候,尽量让敌人进村庄补兵。象打第二关虎牢关之战的时候,把吕布的兵力打到一定程度,他就进村庄里补兵,补到一定程度他会出来,你用关羽或刘备打一下,他又进村庄补兵,拖到最后一回合再用张飞跟吕布单挑,这样能从吕布那儿捞取不少经验值,但是你必须得多买"豆"以防万一。还有,打退敌人的时候,也不要一两刀完事,尽量用几个人围攻一个敌人,最后一刀留给你想培养的人。

很多战役有单挑,尽量不要错过,但是有的仗如走涪都城、长沙之战、新野之战等,得50点经验值比单挑更划算。公安之战,笔者一般不得50点经验值而是真刀实枪地干一场。游戏中有的仗可打可不打,如徐州之战、成都之战、西陵之战、彝陵之战等,笔者觉得游戏既安排了这几仗,还是打一下更过瘾,而且这几仗都是长等级的好机会。打成都之战,刘备能收6员将长6级,最后还有50点经验值。

打赢那些很艰难的仗的时候,你会更兴奋、更满足的,笔者打长坂坡之战的时候,前后两仗除曹操以外(为了50点经验值)其余的人全打跑了,没有损一员将,而且也是坚持到最后一回合。只要你的将等级高到一定程度,而且合理安排位置,完全可能做到这一点。打麦之战的时候,不用给关羽赤兔马或让他变成步兵,也能痛痛快快的跟敌人拼个"你死我活",把赤兔马留给运输队更好一点。

选择仗的时候也尽量选回合多或有50点经验值的仗,如走信都、巨鹿比走清河、广川合算多了,江陵之战以后有三个仗选择,应选零陵,打襄阳之战以后应选择新野。

最后说的是,不要谁都培养,要重点培养几个人物,如武力特别高的或者智力特别高的人,有机会多留给他们,有的人象黄忠、严颜虽然武力高,但到许昌Ⅰ之战的时候都死了,笔者建议不要培养他们。

关于培养等级的问题,想说的都说了,希望能对各位玩家有一定的帮助。



三国志英杰传单挑对决表

北京　宁继贤

序章	汜水关	关羽	V.S.	华雄
	虎牢关	张飞	V.S.	吕布
第一章	广川	关羽	V.S.	逢纪
	信都	张飞	V.S.	淳于琼
	清河	关羽	V.S.	鞠义
	巨鹿	张飞	V.S.	颜良
	界桥	张飞	V.S.	文丑
	北海	赵云	V.S.	管亥
	徐州Ⅰ	关羽	V.S.	于禁
	小沛	张飞	V.S.	夏侯渊
	淮南	关羽	V.S.	张辽
	夏丘Ⅱ	关羽	V.S.	张辽
	彭城Ⅱ	张飞	V.S.	高顺
	下邳	关羽	V.S.	张辽
	广陵	张飞	V.S.	纪灵
第二章	衮州	赵云	V.S.	张郃
	颖州	关羽	V.S.	蔡阳
	汝南	赵云	V.S.	许褚
	江夏	张飞	V.S.	陈孙
	江夏	赵云	V.S.	张武
	南阳	张飞	V.S.	吕翔
	南阳	赵云	V.S.	吕旷
	博望坡	关羽	V.S.	李典
	新野Ⅰ	张飞	V.S.	于禁
	襄阳Ⅰ	赵云	V.S.	张允
	长板坡Ⅱ	赵云	V.S.	夏侯恩
第三章	江陵	赵云	V.S.	甘宁
	武陵	周仓	V.S.	金旋
	零陵	关平	V.S.	邢道荣
	桂阳	刘封	V.S.	鲍龙
	长沙	关羽	V.S.	黄忠
	公安	关羽	V.S.	吕蒙
	雒Ⅱ	张飞	V.S.	张任
	葭萌关Ⅰ	张飞	V.S.	马超
	瓦口关Ⅰ	雷铜	V.S.	张郃
	瓦口关Ⅱ	雷铜	V.S.	张郃
	葭萌关Ⅱ	严颜	V.S.	夏侯德
	天荡山Ⅰ	黄忠	V.S.	夏侯渊
	定军山	黄忠	V.S.	夏侯渊
	天荡山Ⅱ	严颜	V.S.	夏侯德
	汉水	吴兰	V.S.	曹彰
	阳平关	马超	V.S.	庞德
	西陵	张苞	V.S.	谢旌
	西陵	关兴	V.S.	李异
	夷陵	沙摩可	V.S.	周泰
第四章	襄阳Ⅱ	???	V.S.	曹仁
	新野Ⅱ	张飞	V.S.	于禁
	南系	张苞	V.S.	夏侯尚
	宛Ⅰ	张飞	V.S.	张辽
	宛Ⅱ	张飞	V.S.	徐晃
	陈仓	魏延	V.S.	郝昭
	长安	赵云	V.S.	张郃
	洛阳	张飞	V.S.	张郃
	许昌Ⅰ	关兴	V.S.	许褚
	邺Ⅰ	张苞	V.S.	曹彰
	邺Ⅰ	关兴	V.S.	曹植
	邺Ⅱ	张飞	V.S.	许褚
	邺Ⅱ	关羽	V.S.	张辽
	邺Ⅱ	赵云	V.S.	李典
	邺Ⅱ	马超	V.S.	乐进

三国志英杰传特色谈

北京　甲A

光荣公司一向出品传统的战略游戏，如三国志系列、信长之野望系列等等，每一款都是拥有广大玩家的经典之作。笔者初见这款作品时，那古朴的画风加上轻柔的音乐，一下就被它深深吸引住了，后来得知竟然是光荣的作品，不得不承认“光荣出品，必属精品”。《三国志英杰传》只有5兆，可就这么点容量，却被光荣搞得有声有色。

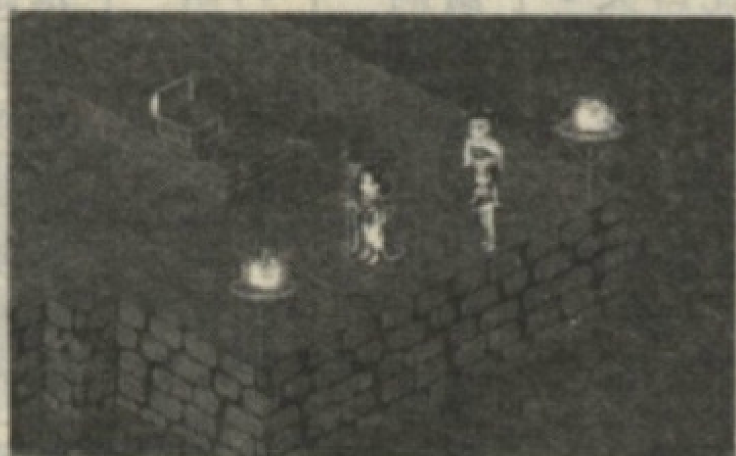
特色一 全新的三国游戏。以往的三国游戏，大多数是纯战略型，玩家不但征兵、训练、打仗，还要治理内政，指令非常繁琐。《三国志英杰传》是一个战略加角色扮演的游戏，玩家扮演刘备，带领关、张、赵云等武将要经过一场场熟悉的战斗，象走麦城、长板坡等等，可以说这是一个真正属于你自己的三国志游戏。

特色二 人物造型漂亮。游戏中的人物自总大将到走卒，头像以浪漫派（笔者自定义）手法绘制，非英俊小生即威武勇士，没有一个可谓不顺眼。游戏中采用了光荣所擅长的动画处理手法，即以大幅的图片配合小动画，这在《三国志Ⅱ》和《大航海时代Ⅱ》都曾用到。另外城市建筑、山林水泽无不散发出光荣风格的工笔气息，真不知光荣“收买”了多少美术天材。（下转74页）

1. 三国志英杰传（1731票 ↑2 光荣）



2. 仙剑奇侠传（1510票 ↓1 大宇）



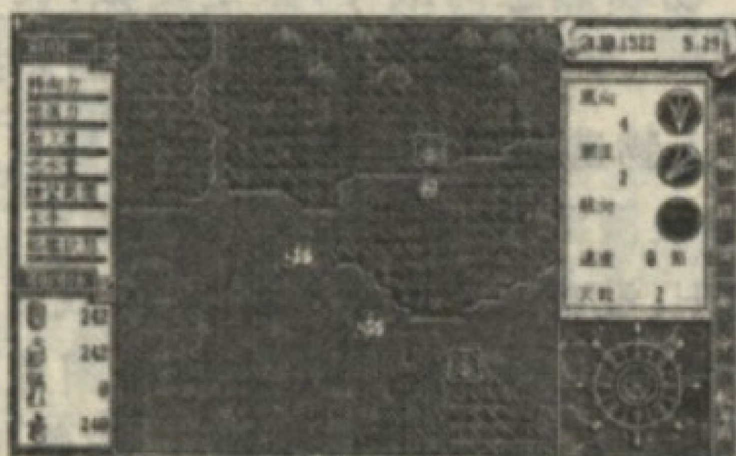
3. 模拟城市 2000（1362票 ↓1 MAXIS）



4. 三国志Ⅳ（1347票 ↑1 光荣）



5. 大航海时代Ⅱ（1228票 → 光荣）



GAME

首选游戏排行榜

1. 三国志英杰传 (369票)
2. 命令与征服 (320票)
3. 仙剑奇侠传 (243票)
4. 魔法门之英雄无敌 (190票)
5. 魔兽争霸Ⅱ——黑潮 (182票)
6. 三国志Ⅳ (168票)
7. 模拟城市 2000 (160票)
8. 大富翁Ⅲ (128票)
9. 足球 96 (73票)
10. 银河英雄传说Ⅳ EX (66票)

幸运读者名单

丁春峰 上海师大附中
徐慧 山东青岛九中高三·二班
徐术力 江西省南昌市第三中学高三(9)班
薛山 西安交通大学 9426#
陈晓珍 浙江省苍南县职业技术学校九四电(1)
梁婧婧 湖北省武汉市育才中学初二(2)班
何星 湖南省衡阳市第八中学高一 186 班何星
吴松涛 内蒙古大兴安岭林业公安处第三派出所
谭曼丽 南京市丁村 5 幢 604 室
郑庆林 贵州省贵阳市瑞金北路
李松强 广西桂林市桂林中学 124 班
郑锃 福州市洪山镇黎明村福－60 号
龚政 成都市东珠市街 45 号
陈建华 鞍山钢铁学院国贸 93.1
邓丽娥 上海市天目中路 100 号闸北二中
胡艳芳 北京市三里屯一中高(2)1 班
王珂 北京市第二中学高二(3)
周新峰 北京中央民族大学经济系九四贸经
黄雪薇 广州市黄埔区八十六中学初二(1)班
孙莉 安徽省合肥市第五中学高二(3)

注：本期幸运读者的游戏由北京光谱博硕有限公司提供。

龙虎榜

11—20 名游戏排行榜

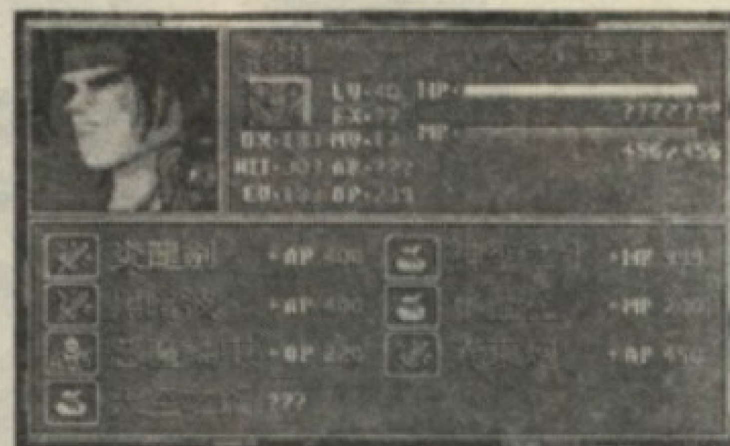
11. 魔法门之英雄无敌 （704 票）
12. 魔兽争霸Ⅱ——黑潮 （652 票）
13. 太阁立志传 （593 票）
14. 美少女梦工场Ⅱ （525 票）
15. 天使帝国Ⅱ （411 票）
16. 航空霸业Ⅱ （352 票）
17. 大富翁Ⅲ （193 票）
18. 中国 （165 票）
19. 鹿鼎记之皇城争霸 （130 票）
20. 足球 96 （77 票）

TOP TEN 参加办法

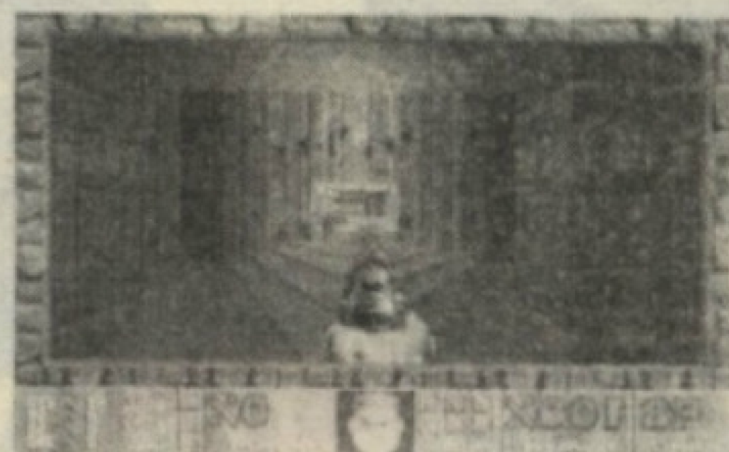
请将您当前心目中最喜欢的 10 个游戏的名称写在信封背面（或用明信片），在信封正面左下角写明“TOP TEN”字样，以正楷写清您的通信地址，寄到北京和平门邮局 3056 信箱《大众软件》杂志社。我们每月将从这些选票中随机抽取二十名幸运读者给予奖励，因此您无需追求“命中率”，投出您真实的一票！但请注意遵守以下游戏规则。

1. 所选游戏必须为 PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过 10 款。
4. 所选游戏若为英文版，请注明其英文全名。
5. 十款游戏，请您按喜爱程度从高到低填写。

6. 炎龙骑士团Ⅱ （1075 票 ↑1 汉堂）



7. 毁灭战士Ⅱ （888 票 ↑2 id SOFTWARE）



8. 倚天屠龙记 （846 票 → 智冠）



9. 命令与征服 （772 票 ↑2 WESTWOOD）



10. 轩辕剑外传——枫之舞（746 票 ↓4 大宇）



六月榜评

"大家好！我们这次宣布一条'好消息'，《仙剑奇侠传》终于被打倒了！"

"什么！这不可能，谁有这么大胆子！"

"《三国志英杰传》，光荣出品！"

"哦，原来如'彼'！"

"《仙剑奇侠传》虽然仍得到许多'为情所困'的'痴男怨女'的支持，得了1510票，无奈，再美丽的故事也要结束……"（辽宁　胡科峰）

"好像90%的中国人都喜爱三国题材，只要有个三国游戏，大家都要试试。这不，《三国志英杰传》自从上榜以来，票数猛增，已实现了几个飞跃，小小的5M容量，竟然'把皇帝拉下马'"！

"真的好强哦！"

"战略游戏和角色扮演游戏相比，最大的优势就是耐玩度高，常常是玩了七八遍仍意犹未尽。目前GAME界又兴起了一种即时战斗的战略游戏，以《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》为代表。玩家既要在宏观上安排生产、调度军队，又要象普通士兵一样上战场厮杀，玩起来非常过瘾，颇得广大'战争狂人'们的青睐"（北京　天马）

"是呀，所以《命令与征服》问世不久便飞奔到现在的第9榜位。如今资料片已经问世，我还要继续战斗！"

"体验过《命令与征服》的联机对战吗？你的感觉会完全不同——大家都是'恶霸'级人物，必须斗智、斗勇、斗狠，抢时间、抢速度，才能……或许取得胜利，会让你体验到我们人类的最大长处——狡诈！"

"我再补充两句，《命令与征服》是VGA画面配全程语音，再加上那精彩的过场动画。棒！"

"但是！什么都怕说'但是'，可我还是要说——但是，它320×200的VGA画面未免太……太糙了点吧！你看《魔兽争霸Ⅱ》，那可是640×480的手绘图形，造型生动又逼真，打起仗来妖哭怪嚎、兽肉横飞，痛快！酷！"

"'瘦'肉横飞呀，君不见洒家这胳膊腿儿乱飞！俺们就是酷毙全球亿万人的毁灭战士！自1993年12月10日午夜开始，DOOM便风靡全球，单是在互联网上就有俺们数不清的战友……"（北京　王昕）

"所以经常导致网络瘫痪！"

"那不能怪俺们。而且嘛，QUAKE就要出来啦！！到时候，嘿嘿嘿……"

"嘿什么嘿，你以为战争就是打打杀杀吗？战争是一门艺术，军事家就是这门艺术的发掘者。而战略游戏正可以让人充分感受一下当军事家的滋味，象《三国志Ⅳ》……"

"老兄，《三国志Ⅳ》已经落伍了！现在的战略游戏不是采用即时战斗方式，就是加入RPG的因素，传统型战略游戏若不除旧布新，恐怕会没有出路。"

"这类游戏目前最让人'怀念'的就是《三国演义Ⅱ》和《三国志Ⅴ》了。"

"《三国演义Ⅱ》在哪儿呢？就算以后推出，会不会象传说的那么好呢？至于《三国志Ⅴ》，不过是在《三国志Ⅳ》的基础上改了改而已！我欣赏的还是《炎龙骑士团Ⅱ》，瞧，这次又前进了一名！索尔、悠妮，我为你们骄傲！"

"不错，《炎龙骑士团Ⅱ》有全屏幕的战斗画面，迫力十足，再加上近乎完美的音效……我还要再玩一遍。"

"有没有玩过《魔法门之英雄无敌》，它在美国被评为五星级的游戏，这是极难得的，它才是战略游戏的发展方向，不知《文明Ⅱ》和它比如何？（广东　吴东强）

"听你们一说，似乎好GAME全是战略游戏，难道RPG因为《仙剑》的"没落"就失去地位了吗？"

"有人说《仙剑奇侠传》是终极RPG，可能是因为玩过之后，大家对其它RPG都看不上眼的缘故吧?!"

"或许是吧。不过我认为，若能出现一款结合《仙剑奇侠传》及《笑傲江湖》设计优点的动作RPG，定能在GAME界再次掀起RPG热潮。"

"已经有消息说，不久将有一款集《倚天屠龙记》和《笑傲江湖》之所长的新GAME问世，等着瞧吧。"

"等？现在有那么多好游戏，为什么要等?!"

"有许多'大玩家'自认水平很高，非SLG和RPG不玩，而且难度越大越好。其实大可不必如此，想起93年一款棋类游戏竟令许多老鸟'废寝忘食'，现在《大富翁Ⅲ》已经开始发卖，据说在台湾比《仙剑》还受欢迎。"

"就是，玩游戏吗！又不是研究学问，费那么大劲干吗？轻轻松松不是挺好嘛！"

"你喜欢轻松，我就喜欢运动，生命在于运动吗！作为一名球迷，俺要夸夸《FIFA96》，其最大的特点就是真实感加现场感，玩起来的感觉同次世代游戏机相似，这说明电脑的动作游戏已经今非昔比了。"

"对！对！只要你的机器够棒……"

晶合实验室

软件介绍与本月新品

★ 金山影霸 VCD 全屏播放软件

《金山影霸》VCD 全屏幕播放软件是基于 WINDOWS 操作系统的软解压软件，可运行在 VGA 显示系统的计算机上，无需 DCI(显示控制接口)支持，也不需特别的显示卡，显示内存 256K 的标准 VGA 卡即可正常运行在 486 档次微机上，对 VCD 影碟的播放效果平滑稳定，消除了解压软件常见的"马赛克"现象，升级简单方便，可快速适应 VCD 影碟格式的发展(已支持 VCD2.0 格式)，是以软件解压方式组建"家庭影院"的理想的家用软件产品。(486/4/VGA)

★ VRVNT 流行版介绍

VRV 系列杀病毒产品，普及版(VRVNT)杀毒广谱(7650 余种)；具有带毒环境下带毒杀毒功能、系统自免疫；终生免费升级、24 小时技术支持；全中文界面、即看即用等全新系统功能，附以特优低价格。为寻常百姓使用的 PC 版杀毒软件写下了新定义。

★ 即时通

最新版本 V4.11 以丰富的词汇量，翻译的准确率和操作的方便性及实用性，以及优良的性能，深受广大电脑爱好者的喜爱。全面支持 DOS、WINDOWS 及 WINDOWS 95，并为用户实现了一个 WINDOWS 和 WINDOWS 95 下的汉字环境；可进行英汉、汉英双向翻译，并支持汉字简、繁体的显示；可用鼠标、光标取词及手动输入方式翻译，同时具有鼠标跟踪翻译，历史记录和翻译结果加送及用户自建词库等等功能；玩游戏的朋友，更可在游戏下随时激活使用。(386/4/VGA)

★ 理德轻松排版

这是一款轻松、快捷的排版系统，只需要十分钟就可以掌握的通用排版系统，彩色人机交互式界面，复杂排版只需用鼠标轻松点拉。(386/4/VGA)

★ 学计算机大全

《学计算机大全》，又名《学计算机专辑》是一套针对计算机初学者学习计算机的辅助软件。在本软件的帮助下可以使你更快、更深入地学习计算机的基础知识。(386/4/VGA)

★ 轻轻松松学 WINDOWS 95

《轻轻松松学 WINDOWS 95》主要是为了帮助电脑用户系统学习 WINDOWS 95 电脑操作系统而设计的。通过详细认真的讲解，仿真模拟操作使您可以在 DOS 操作系统中就能体会到 WINDOWS 95 操作的简便和直观。(386/4/VGA)

★ 办公室商业英语

《办公室商业英语》是一套针对亚洲人设计的商用会话课程。由于 80%的商业用语发生的办公室中，因此这套教材的场景定位于办公室环境。在功能上，这套多媒体教材率先使用鼠标任意定位方式，"拉到哪，听到哪，录到哪"充分将英语发音，尤其是连音的细部都可以展现给学习者。

★ 网际网

《网际网》使用的英语是玩笑与技术的结合，即使在字典上查到了，也是不知所云。无论你是网络新手还是老手，若不懂网际网英语，网际网对你的用处将大打折扣。这张光盘，不但教你网际网英语，也涵盖了最根本的网际网知识，使你能够更精确、更有效地使用网际网，节省你大量的摸索时间。

★ 我的第一本多媒体双语画册

这套产品以"动手作'话'"掌握语言"为设计宗旨的"我的第一本多媒体双语画册最为新奇。是让小朋友着迷的故事，英文学习法可做中英文的语音、文字切换，并接受小朋友自己创作的录音旁白。

★ 老鼠看书咬文嚼字

中文的简洁与奥妙，来自它象积木一样的灵活特性。不同的排比与堆砌，往往带来意想不到效果。听童谣，当场重组童谣点文成图，点图成文多媒体听写、造句、作文，三种不同玩法，适用 3——12 岁的儿童。

★ 巧克力 WORD

《巧克力 WORD》是金盘公司新推出的多媒体益智游戏，让您在轻松愉快之中，练就高速英文打字技术。永恒的话题还是麦克鼠和卡尔猫。麦克鼠很狡猾，它偷吃你的巧克力的手法，不断花样翻新。相信你会更聪明、灵敏！该游戏摆脱了传统的单纯教授的方式。把指法训练巧妙地溶合在游戏情节中，并且充分运用了多媒体技术使游戏者的脑、手、眼、耳渐渐建立起对键位的条件反射，另外《巧克力 WORD》还有"智能"功能在训练时可根据你打它的熟练水平能力调整各键位的训练强度。这是此软件的一个有别于其他同类产品的显著特点。(386/4/VGA)

★ 魔毯二代

欧美 1995 年度流行动作游戏，三维世界中展开的超级大空战，高速飞行的魔毯，壮观的魔法，带你进入

一个神奇而疯狂的世界。丰富的故事情节，25个难关使它不同于一般的动作游戏。先进的图形引擎，流畅、激烈的战斗画面，使你大呼过瘾。(486/4/VGA)

★ 极品飞车

The Need For Speed 是EA公司近期推出的极具诱惑力的赛车游戏。穿行于狂风中的山径，景色迷人的海滩，波尔舍、法拉利、兰博基尼等八种著名超豪华的赛车任你选择，体验以290公里时速风驰电掣的快感。(486/8/VGA)

★ 足球96

此款游戏为EA公司1996年新推出的足球游戏。游戏中收录了国际足联237个球队的3000多名一流球员，全部人物均以3D技术制作。赏心悦目的操作界面将你带人热血沸腾的赛场，迅猛的奔跑、强劲的射门，加之现场转播般的视角切换，球迷热烈的呼喊，让你在电脑中也能体验到真正的足球。(486/8/VGA)

★ 双子星传奇

这是一款惊险动作游戏，主人公寻宝探险，斗智斗勇闯过重重难关，驱邪扶正，只为挽救这个疯狂的世界，一场大冒险就此开始了。精心设计的谜题、惊险又不失浪漫的故事情节令你流连忘返。精美的SVGA图形，幽默滑稽的立体人物，流畅的过场动画，九首立体声CD音乐，都令人激动不已。(386/4/VGA)

★ 遁入黑暗

这是曾风靡一时的游戏——FlashBack的续集。游戏中的全部人物和布景均为实物拍摄，加以特效处理，立体感极强。计算机自动选择最佳视角、自动切换。高新武器令人眼界大开。逼真的音效、特殊的配乐给你身临其境的感觉。(486/8/VGA)

★ 金山二合一

《金山二合一》是大型商业游戏《中关村启示录》和模拟航空公司运作的《中国民航》电脑游戏组成的CD光盘软件，它在原有软盘版的基础上加入了大量的音乐和动画，使游戏的内容更加丰富，知识性、趣味性更强。(386/4/VGA)

★ 卧龙传——三国制霸之计

在《卧龙传三国制霸之计》中，你将有幸来扮演历史上最有名的几位军师，包括了卧龙诸葛亮、凤雏庞统、东吴周瑜……。**特价销售**140元！(386/4/VGA)

★ 古大陆物语

此游戏是一款令人感动的战略角色扮演巨作，丰富的对话内容，洋洋洒洒多达数万字，精彩作战动画配合地形及人物而有不同变化，众多的物品种类，有武器、防具、道具及宝物，详细的角色属性，每个人物都具备升级能力，以及操作简便的滑鼠界面，保证令你爱不释手。**特价销售**130元！(386/4/VGA)

★ 麻将大师

《麻将大师》是一个简单的RPG式架构的麻将游戏，您要扮演的是麻酱面摊老板的儿子。从小立志开麻将馆的您，因为在双亲强烈反对下，很难坚持心中的梦想；在与父母沟通、妥协之下，约定以一年为限，若在期限内赢得麻将大赛冠军，则名誉、财富随之而来，也可一圆儿时旧梦，为自己的理想而活；若未达成，只好依约回家接手父亲的面摊卖麻酱面郁郁而终了。(386/4/SVGA)

★ 运镖天下

《运镖天下》——一个彻底描述中国古代镖局的起源、行规、营运状态的策略游戏。

您是镖局的总镖头，在游戏中您将会体验开设镖局的酸、甜、苦、辣种种人生百态，俗话说得好"万事起头难"。奋斗吧！"总镖头"。(386/4/SVGA)

★ 未来大核战

如果你是一名军事天才，你的能力将在这里展现，通过太空指挥站，面对一个个的地球战场，将新纳粹分子掌握的核力量消灭在萌芽之中，避免了一场核悲剧。游戏中共分为六个战区。

日本战区：日本在二战后，军国主义的舆论导向越来越嚣张，80年代，日本具有了战略核武器的生产能力。日本军队已装备了八一式、毒刺式、爱国者、SSM－1等等先进的各式导弹，在第四次防卫计划中，FST－2战斗机可重新恢复日本人过去引为自豪的"太平洋之翼"。

英国战区：英国是中等有核国家。有其特殊的地理位置：四面临海，以及对欧洲安全体系——北约，尤其是对美国的信赖，所以只发展潜地导弹和战略轰炸机及其它战术导弹。它还是目前世界上第四大导弹生产国，以拥有三种空地导弹、六种反舰导弹、八种防空导弹，六种空空导弹和四种反坦克导弹。

印度战区：印度是发展中国家但奉行争当地区超级大国的政策，推行"最后一根导线"的核战略。80年代以来，印度就具有了年产53枚以上核弹头的能力。目前印军主要装备了许多先进的苏制导弹。

法国战区：法国作为中等有核国家，信奉"核威慑"理论。从未宣布"不首先使用核武器"的原则，并不断声称：为保卫国家安全，法国将不惜一切代价(包括首先诉诸核武器)。为此，法国装备了"三位一体"的战略武器和大量各类导弹。法国现装备S－3地下井中程地地

导弹、M－4、M－20 等先进导弹。另外，它还是西方世界第二大军火出口国。

美国战区：美国是世界第一核大国。其战术导弹目前发展到了第三代："潘兴－Ⅱ"和 ATACMS 导弹。美制导弹性能优良，包括具有隐身能力的巡航导弹；具有红外成像制导能力的"幻畜"空地导弹；能从空中、海上和水下发射的三种类型"捕鲸叉"反舰导弹；在海湾战争中大出风头的"爱国者"防空导弹等等，都代表了各类导弹未来的发展方向。

独联体战区：1991 年苏联解体，前苏联的导弹武器也变为 11 个独立国家所拥有。

目前，独联体共拥有战略载性核弹头 10900 个。装备 1395 枚陆基洲际弹道导弹、912 枚潜射弹道导弹、140 架战略轰炸机，独联体还拥有战备防御性核弹头 1450 枚，装备 100 枚改进型"橡皮套鞋"和"小羚羊"反弹道导弹，装备 1350 枚 SA－5 和 S－10 地空导弹。(486/8/SVGA)

★ 樯橹蔽日、血染黄沙
——金盘新游戏《历史大登陆》

进入 20 世纪以来，人类战争史上共发生了西西里登陆、诺曼底登陆、安齐奥登陆、瓜岛登陆、马岛登陆等六次著名的登陆战役。这六次登陆战役一直为各国军事研究者所重视，成为教学或科研的典型范例，也是制定未来登陆作战计划的重要理论依据。今天，金盘公司以多媒体游戏的形式将这六场战役再现于我们的面前，使广大玩家朋友也有机会成为当年的各国战地总指挥，一展你的军事天才和指挥艺术。

《历史大登陆》除了提供给各位时下光盘游戏流行的三维动画、实景电影和人语配音外，其游戏界面也十分的友好、明了。将战场的实况地形以 45 度俯视的远景展现在我们面前。同时也并不显示敌我双方的军事布置，要想探明敌人兵力的位置，必须得依靠我军侦察机来逐一发现。这无疑使战争的模拟真实性大大加强，同时也增加了游戏的难度。这种设计避免了其他战争策略游戏中画面上各兵种标志混杂的局面，使得画面极为干净。画面倒更象是指挥员从对面山头用高倍望远镜或从飞机上观察到的战场实景。在控制上，玩家同也只需一个鼠标便可纵横疆场，调动千军万马了。只要将鼠标在画面四处游走，原本隐藏的我军兵力选项及相关数据便会自动显现，使得部队调度、攻击变得方便自如。在游戏过程中随时有人语配音的战况报告，使你随时可以掌握战场信息。

登陆作战，是一种海、陆、空三栖的联合作战。如何协调诸兵种之间的配合，则成为制胜的关键。战斗初始，首先要派出侦察机对敌海岸目标进行搜寻，重点先放在码头及建筑物集中的区域。一旦发现某些固定目标，如防御阵地、岸舰导弹及岸炮阵地时则就派轰炸机予以摧毁，同时用火力支援舰从远距离炮击敌防空阵地。总之，以便使我军海上大部队能靠近敌海岸线。在敌海岸目标遭重创后，你便可以派出扫雷舰对必经海域进行扫雷，然后开始大规模发挥海上炮火的威力：用炮舰打击敌沿岸目标，用火力支援舰打击敌纵深目标。当然，单纯依靠海上的轰炸是无法征服敌人的。海岸和腹地都有敌人大量的步兵群，炮火对这些机动很强的部队难以奏效。这时我们就需要在第一阶段同样发挥巨大作用的空降部队了。但要注意的是：部队一落地，须用侦察机对周围敌人进行侦察，发现敌步兵群才可移动攻击。否则一旦闯入敌人防御阵地，就只有被消灭的下场了。第三阶段，这时敌人的海岸防御阵地已被彻底摧毁或所剩无几，该是我军大规模登陆的时候了。此后进行的便是一场摧枯拉朽的战斗，寻找并最终占领敌指挥部便为期不远了。

由于游戏富有的挑战性，使得在一、两个小时内是不可能完成一场战役的。第一阶段的战斗总是最关键的也是最艰苦的，其进程的好坏直接影响到能否取得最终胜利。依本人经验，在战斗的头一小时内动用登陆舰无异于自杀。为尽快提升玩家的军衔以获取更高级的装备在以后的战役中使用，建议玩家先选择敌人兵力较弱的仁川和安齐奥做为登陆地，逐步进行游戏。当然，随着各场登陆战敌我双方力量的不同，战术也应做相应的调整。任何一场战役都没有唯一的制胜法则，还需要靠广大玩家朋友去摸索，去创新。谁能说我国未来的军事专家不会从我们的玩家朋友中产生呢？(486/8/SVGA)

★ 城市大攻坚

《城市大攻坚》是金盘公司刚刚推出的一部新游戏。随着现代大都市的快速发展，城市攻坚战成为越来越常见的作战形式。斯大林格勒保卫战、柏林之战、四平之战、锦州之战、天津攻坚战、贝鲁特之战、萨拉热窝之战等等，都是各类城市攻坚战的代表。城市建筑物密集、坚固，地下设施较多。进攻时利于迂回包围、穿插分割；防御时便于构成坚固阵地、组成多层火力进行长期坚守。

在每个战场上，你都必须了解敌我双方的武器装备，在战火纷飞硝烟弥漫的现代化城市中迅速分清并攻占要害部门，以取得最终的胜利。在作战中，你还必须学会指挥现代最先进的可悬停式武装直升机、无级变速旋转炮塔的主战坦克、步兵战车、大面积轰击的炮

天秤座

兵群、以及自动克服障碍的架桥坦克等等。游戏中真三维多媒体的画面，具有震憾力音响，带你进人一场真正的现代城市大攻坚。

第一级：你现在的军衔是少尉，拥有少量装甲车辆、火炮和武装直升机。进攻策略：1.用侦察兵查清敌对空对地火力的位置，用迫击炮干掉。2.用坦克和步兵战车将堑壕与地堡中的敌人歼灭。3.用步兵战车将步兵送至大楼一层，登楼。4.用侦察兵、步兵、迫击炮和武装直升机配合，消灭楼层内之敌。

第二级：现在，你的军衔是中尉，你有7辆主战坦克、7辆步兵战车，和12个步兵班。进攻策略：用主战坦克消灭大楼一层敌火力点，注意尽可能减少战斗中的伤亡。

第三级：你的军衔晋升到了上尉，你手中握有9辆主战坦克、8辆步兵战车、1个迫击炮连、1个电子侦察班、1个工兵班、1个防化班和8架次武装直升机。战斗经验：由于敌人在外围附设防御地雷，注意先运用工兵排雷，然后装甲车辆才能出动。

第四级：你现在已经是一名少校了。除主战坦克、步兵战车、武装直升机和各保障分队加强之外，你还可以请求团炮兵群的支援。战斗经验：充分利用团炮兵群的火力来消灭敌人强大的对空、对地火力。

第五级：中校团长，你将攻克的是一座商贸大厦！其由两个相互连结的主体建筑构成。进攻策略：采取上下对进的战法，同时用武装直升机和步兵战车发起攻击。

第六级：你已经是一名上校了。你要攻占河对岸的地中海商厦。致胜经验：架桥之前先用工兵的扫雷坦克排除地雷。坦克和步兵战车冲过桥后先清除外围防御设施中的敌人。

第七级：大校师长，你的任务是占领河对面的国会大厦。致胜秘密：架桥之前先消灭河对岸建筑内第一层的敌火力点。

第八级：你的军衔已是少将了，可得到战术轰炸机、运输直升机、电子干扰部队的支援。获胜绝招：用运输直升机将步兵送至楼顶，从上往下攻击，以配合地面进攻。恰当使用电子干扰部队。

第九级：作为一名中将，面对敌方的一个引起世界公众舆论关注的航天基地，你奉命亲临前线坐阵。

第十级：你已晋升为上将，担任最高统帅部代表，亲临前线指挥对敌总统府的最后一击。敌人要作垂死挣扎，在这座最坚固的建筑中，敌人集中了86个对地对空火力单位，设有205个明暗火力点、99门激光炮、130个步兵班级屯兵点，还有大量化学弹、地雷、堑壕等。指挥艺术：各军兵种密切配合，恰当的时候使用心理战部队。(486/8/SVGA)

*** 以上软件《大众软件》读者服务部有售·标★号软件为本期新品 ***

*** 本月服务部预计上市新软件见“天马座”***

大众软件读者服务分部消息

大众软件读者服务部兰州分部
兰州诺亚电脑技术开发部
地址：兰州市民主西路5号商贸大世界1103室
电话：(0931)8847306
传真：(0931)8847306
联系人：薛华

大众软件读者服务部新疆分部
新疆电子研究所科技开发部
地址：乌鲁木齐市团结路49号新疆电子所(电子大厦五楼)
电话：(0991)2873295
传真：(0991)2863362
联系人：韩浩

大众软件读者服务部上海分部
德瑞计算机软件有限公司
地址：上海市福州路355号德瑞文化商厦3层好胜软件中心
电话：(021)63746549
联系人：李钟伟

大众软件读者服务部锦州分部
锦州市办公设备公司
地址：辽宁省锦州市上海路三段民生里21—1号
电话：(0416)2121403
联系人：张颖、刘毅

大众软件读者服务部昆明分部
昆明棒子专用电脑软件经贸部
地址：昆明市圆通北路38号
电话：(0871)5176880
联系人：王全文

《大众软件》产品济南销售代理
山东省物资信息中心
地址：济南经六路245号
电话：(0531)7938961转2378
联系人：江峡
邮编：250021

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	大富翁Ⅰ	386/4/VGA	60
坦克大决战	386/4/VGA	49	大富翁Ⅱ(光碟版)	★386/4/VGA	180
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	明星志愿	386/4/VGA	70
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	天使帝国Ⅱ	386/4/VGA	90
五子棋大师	286/1/VGA	29	魔法世纪Ⅰ	386/4/VGA	90
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	失落的封印	386/4/VGA	80
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	轩辕剑外传——枫之舞	386/4/VGA	100
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	仙剑奇侠传(光碟版)	386/4/VGA	220
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49
麻将大师	★386/4/SVGA	120	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
运镖天下	★386/4/SVGA	120	鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49
X战机	386/4/VGA	230	奇门遁甲之九五真龙(光碟版)	386/4/VGA	49
X战机(光碟版)	386/4/VGA	280	武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49
帝国追击战	386/4/VGA	200	机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49
黑暗原力——钛战机	386/4/VGA	260	超级大富翁(光碟版)	386/4/VGA	49
帝国守护神	386/4/VGA	200	时空特勤组(光碟版)	★386/4/VGA	49
超级卡曼契	386/4/VGA	270	大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49
钢铁雄师	486/4/VGA	240	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
钢铁雄师(光碟版)	486/4/VGA	300	新蜀山剑侠(光碟版)	★386/4/VGA	49
铁血联盟(中文光碟版)	486/8/VGA	350	甲A风云	386/4/VGA	100
铁血联盟(英文光碟版)	486/8/VGA	335	中国球王	★386/4/VGA	120
银河救世军	386/4/VGA	240	中关村启示录	386/4/VGA	99
银河救世军(光碟版)	386/4/VGA	300	中国民航	386/4/VGA	96
星际大争霸(光碟版)	386/4/VGA	280	金山二合一(光碟版)	★386/4/VGA	160
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	官渡(光碟版)	★486/8/VGA	88
诺瓦风暴(光碟版)	386/8/VGA	330	伍子胥	★386/4/VGA	80
极速天龙(光碟版)	486/8/VGA	310	淘金热	★386/4/VGA	80
生化悍将(光碟版)	486/8/VGA	310	碰碰球	★386/4/VGA	40
魔兽争霸(光碟版)	386/4/VGA	330	足球96(光碟版)	★486/8/VGA	130
古大陆物语	★386/2/VGA	130	双子星传奇(光碟版)	★386/4/VGA	130
疯狂时代	386/2/VGA	200	极品飞车(光碟版)	★486/8/VGA	130
终极佣兵	386/2/VGA	190	魔毯Ⅱ(光碟版)	★486/4/VGA	130
永恒之门	386/4/VGA	220	遁入黑暗(光碟版)	★486/8/VGA	130
银翼战记	386/4/VGA	200	成吉思汗(光碟版)	★486/8/SVGA	68
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	铁骑喋血(光碟版)	★486/8/SVGA	68
最长的一日	286/1/VGA	210	城市大攻坚(光碟版)	★486/8/SVGA	68
创世魔法师	386/2/VGA	200	历史大登陆(光碟版)	★486/8/SVGA	68
卧龙传——三国制霸之计	★386/4/VGA	140	未来大核战(光碟版)	★486/8/SVGA	68

· 邮购方法:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;每份另加10元邮费;需特快专递者,请每份另加25元邮费。

· 邮购地址:北京市和平门邮局3056信箱 《大众软件》读者服务部　电话:(010)67025781,67025782

· 零售地址:北京市崇文门西大街4号楼8门(崇文门地铁站西南出口)　传真:(010)67025232

· 注:标★号游戏为本期新游戏

天秤座

大众软件库（教学、应用、百科类）

类别		软件名称	售价（元）
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版	280
		小学版	280
		初中版	280
		高中文科版	280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑	58
		快快乐乐学存储器	58
		快快乐乐学 DOS	58
		快快乐乐中文输入	58
		快快乐乐学 WPS	58
		快乐小画家	66
		快乐音乐家	66
	双语	急救英语基础篇	550
		急救英语高级篇	770
		办公室商业英语（光碟版）	600
		儿童英语入门篇	220
		初级篇	220
		中级篇	220
		高级篇	220
		我的第一本多媒体双语画册（光碟版）	180
	苏琳	初中一、二册英语普通版/多媒体版	120/220
		初中三、四册英语普通版/多媒体版	120/220
		高中英语版/多媒体版	120/220
		新概念英语普通版/多媒本版	200/360
		英语著作系统普通版/标准版	40/160
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		多媒体英语单词有声书库光盘软件	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
	金卡	《太空博士号》系列	每张 35 元
		《中考冲刺》系列（每套 2 张）	每套 70 元

类别	软件名称	售价（元）
其它	作文大师—联想魔方	70
	轻轻松松背单词 3.1 版	78
	电脑入门及键盘小老师	50
	多媒体高中英语	160
	巧克力 WORD ★	68
	C 语言速成 ★	78
	英语词汇速记 ★	80
系统应用辞典类	纵横通用财务系统单用户版	9900
	网络版	56000
	天汇 v3.0 单用户标准版	480
	天汇 v3.0 支撑环境	198
	天汇 v3.0＋WPS NT 1.2 增强版	880
	傻瓜码汉字输入方法	80
	沈码 2.0 标准版	60
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸 ★	96
	视频播放 VER 2.0 ★	88
	VRV 信源防杀病毒普通版 ★	86
	95 超级便携工具箱冬季版 ★	268
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版 ★	20
	理德轻松排版 ★	100
	轻松英汉辞典 ★	280
	即时通 ★	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	多功能多语言动态辞典	230
	四库英汉双向辞典	380
	求真一光盘伴侣系统	78
百科类	坦克战车（光碟版）	68
	航空母舰（光碟版）	68
	战斗机（光碟版）	68
	武装直升机（光碟版）	68
	军用枪械（光碟版） ★	68
	潜艇（光碟版） ★	68
	轰炸机（光碟版） ★	68
	兰天芭蕾（光碟版） ★	45

· 注：标★号游戏为本期新软件

· 邮购信息

· 投递信息不全的读者名单如下：

上海：谢长安、唐明刚、沈家刚、朱铭杰、俞彬彬、相晓峰、唐海峻、相明修、赵晖、周纲、费雄、印艺、黄炜、赵果、林勇、何永、方华、厉捷、杨靖　**北京**：范洁、李小龙、朱国、王晓翔　**天津**：刘锋、姚茂宏　**辽宁**：王淑敏、范海生、金国安、张春光、陈圣音、刘延凯、山峻、赵媛、马涛、刘心　**黑龙江**：周嘉绪、徐超时　**吉林**：蔡震、郝延林、孙冰岩　**河北**：葛普文、李楠　**河南**：宋建波、吴畏、于谦、沈鼎　**湖北**：邱毅、周俊、杨波、彭欢、罗响、刘学汉　**湖南**：李淑珍、苏杰、欧景华、向风兰、李宏宇、肖琳、付波、吴业宏　**广东**：李建军、张伟鹏、郭晓刚、黄耀斌、魏南华、黄汉宇、何东斌、彭欣、陈勇　**广西**：苏世文、韦伯和、梁斌、韦运旭　**陕西**：相建、王正嘉、魏震　**山西**：田彬　**山东**：孟天雪、刘贺楠、殷利亮、徐立新、李耀睿、李明、孙鹏　**江苏**：陈何、金杰、齐鸣、韩霜、王琦、孙勇、吴超、潘平、汪军、孙迎童、周振华　**浙江**：相爱玉、邱民、蔡睿、张伟、左建斌、周浩然、叶奔、周凯、江宇辉　**安徽**：胡健　**贵州**：谭焰玲、许珂、刘成燕　**四川**：邓戈、石茂宏、刘毅

· 请以上读者速与服务部联系！

天秤座

《大众软件》配套软盘目录

期	内容	期	内容
第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5"盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE;MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK.BAT 《三国志Ⅳ》地址查询软件 部分游戏图片
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	DOS 环境下的声卡工具软件 压缩文档管理软件(AV、FV、ARCTOOL 等) DOS 百宝箱中的全部程序 百花园中介绍的小工具 DEVLOAD 部分游戏图片
第九期	压缩文档管理软件(WINZIP 6.0、DRAGZIP、WUNA) 数据压缩软件(ARJ 2.50、LHA 2.55b) DOS 百宝箱中的 DF、F、STRUPENDOS 游戏博览中的 TP.C 和 TP.EXE 部分游戏图片	第十期	全部游戏存档修改工具(游戏伴侣、游戏狗、易改机、HEXEDIT) 多媒体动画视频工具(AAWIN、XING 1.0) WINDOWS 百宝箱中的 FM STEPUP、NOMOUSE、LOUPE 部分游戏图片
第十一期	电脑测试工具 WindSock 可执行文件压缩工具:LZEXE、PKLITE、DIET、PRO-PACK、WWPACK DOS 百宝箱中全部程序 XING 1.3 升级版 数据压缩软件 AIN	第十二期	电脑测试工具 WINTACH 拷贝工具集中的:HD-COPY、DUP、DISKDUPE、DCF、VGACOPY WINDOWS 百宝箱中的 FAROS UNINSTALL V2、EASY MACRO、WINMODEM 数据压缩工具 RAR

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE。

购买注意事项:当您需要购买上述配套盘时,可有以下两种方法:到当地的《大众软件》服务部(或销售代理处)购买或在北京总部订购(详见下面的订阅方法)。但无论是邮购还是到门市购买,您均应获得如下权益:每购买一张配套盘,均可获得可参与抽奖的《大众软件》纪念券一张(抽奖办法详见 1996 年 2 月至 7 月刊),当您没有获得上述权益时,请速与我杂志社联系;

订阅方法:通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),请您在汇款单附言上注明所订阅的具体内容。3"、5"软盘每片均为 10 元,5"盘另加盘盒 3 元。另外,挂号每片加 0.30 元,快件每片加 6.00 元,特快专递每片加 15.00 元,有欠款的读者补款时,请汇现金,不要用邮票代替。除软盘外,杂志也可到读者服务部购买或邮购。

《大众软件》1995 年合订本平装本 25 元,精装本 35 元,免收邮费!!!

天秤座

★北京捷鸿公司经典大作



蛇王

—之宝珠传说

大海啊，神秘而迷人的地方，它孕育着生命与希望，也流传出许多美丽的传说。

- 美丽海底景色尽收眼底
- 多种宝物千奇百怪
- 特殊效果令您拍案惊奇
- 支持联线，可双人同时游戏









北京捷鸿高级软件技术开发有限公司

地址：北京海淀区学院南路四道口二号（100081）电话：[illegible]

SOFT WORLD

三國志先發正選超強版

龍騰三國



SOFTWORLD 智冠科技有限公司 製作發行

軟體世界

智冠电子（北京）有限公司制作发行

龙腾三国　六月底上市发行

北京创智星计算机中心 休闲娱乐软件专营

北京创智星计算机中心致力于为广大玩友提供更多更好更新正版休闲娱乐软件，正已推出如下品种，欢迎选购。(单位:元/套)

品名	价格	品名	价格	品名	价格
新蜀山剑侠	49	魔动王子	190	魔法门之英雄无敌(中文CD版)	49
暗棋侏罗纪	79	星舰迷航(中文版)	240	射雕英雄传(CD)	49
卡耐鸡的人生指南	69	地下城主	200	超级大富翁(CD)	49
富甲天下	49	创世魔法师	200	倚天屠龙记(CD)	49
欢乐幸福人	79	永恒之门(中文版)	220	笑傲江湖(CD)	49
雄霸天下	59	太空鲁宾逊(中文版)	240	鹿鼎记(CD)	49
巴士帝国	49	足球小子	220	黄飞鸿(CD)	49
五子棋大师	29	俄罗斯拼盘(DOS)	200	大银河物语(CD)	49
世纪末商业革命	120	鼹鼠世界(PC/CD)	240/280	机甲猎人(CD)	49
巴顿之逆袭	190	一线生机(CD)	120	马场大亨(CD)	49
钢铁雄师(PC/CD)	240/300	波黑战争(CD)	130	极品飞车(CD)	130
吸血鬼	200	巧克力ABC(CD)	90	FIFA96足球(CD)	130
最长的一日	210	冲锋号(CD)	130	大富翁三代	180
超级卡曼奇	270	甲A风云	100	铁血联盟中文版(CD)	350
银翼战记	200	快快乐乐学电脑	58	救难小英雄	195
狂涛计划	200	快快乐乐学DOS	58	极速天龙(CD)	310
银河救世军(PC/CD)	240/300	快快乐乐学存储器	58	秘密武器一B战机	195
天旋地转(CD)	260	快快乐乐学WPS	58	时空特勤组	49
惊异大奇航(CD)	300	快快乐乐学中文输入	58	双子星传奇(CD)	130
诺瓦风暴(CD)	330	快乐小画家	66	剑留痕	340
生化悍将(CD)	310	快乐音乐家	66	X战机	230
终极佣兵	190	办公室商业英语	600	帝国追击战	195
星际大争霸(PC/CD)	230/280	我的第一本:多媒体双语画册(CD)	180	海狼杀手	310
魔兽争霸(CD)	330	老鼠看书:咬文嚼字(CD)	180	黑暗原力——钛战机	260
卧龙传	340	网际网(INTERNET)(CD)	240	X战机(CD-ROM)	280
妖魔道	90	失落的封印	80	死星战将(CD-ROM)	260
仙剑奇侠传(CD)	220	大富翁(2)	60	帝国守护神	200
天使帝国(2)	90	九五真龙	49	疯狂时代	195
魔法世纪(2)	90	电脑法师	130	妙探闯通关	240
枫之舞	100	三国演义Ⅱ(6月左右上市)	89	妙贼也疯狂	195
明星志愿	70	运镖天下(6月上市)	120	妙探闯关(CD)	240
象棋俄罗斯	59	魔毯Ⅱ	130	铁血十字军(6月上市)	130
坦克大决战	49	成吉思汗	68	官渡	98
历史大登陆	68	麻将大师(6月上市)	120	通人黑暗(CD)	130
奥林匹克桥牌赛	79	中国球王	120	烈焰钢狼传	49
中国民航	99	狂野大飙车(CD)	130	铁骑喋血	68

电脑应用软件:

品名	价格	品名	价格
WINDOWS 95(升级版)	1200	UCDOS 5.0	980
有声书库(英语全程教学)	128	金山影霸	96
WINDOWS NT 3.51	13000	电脑入门	96
WINDOWS 95(标准级)	1700	树人家教软件(每册)	50
中文之星 2.0PLUS	980	爱嘉教学软件(初高中)	280
译林在线英汉词典	98	KV200	220
KILL(最新版)	170	OFFICE 95	5800
有声书库(学生版)	48	小学教学CD	128
中国古典文学名著CD	180		

第三波、新艺、汉堂、Origin 等著名游戏公司产品也将在近期内面市，请随时注意广告发布或与我们联系：

我们为使更多的朋友能更好的领略游戏的真味，时为各方朋友提供下列设备，以满足您的不同需要。

品名	价格	品名	价格
爱捷特声卡	800	爱捷特解压卡	1950
爱捷特32位波表合成声卡	1550	爱捷特收音卡	420
PRIME TIME TV(电视静态捕捉二合一)	1650	PRIME(电影、电视、视霸带视频输出)	3700
ZOLTRIX FAX/MODEM 卡(带语音)	750	爱捷特 ZT-2000 卡(14400FAX/MOLOM,VOICE,带16位声卡)	1950
花王16位声卡	330	创通4倍速套件	2400
25W 音箱(有源)	150	80W 音箱(有源)	260
REALMAGIC 解压卡	2100		

我们的成功来自于你们的帮助有感于广大朋友的大力支持，我们特为各界人士提供以下优惠和方便措施：

1. 凡来我公司本部直接购买软件的消费者均可享受不同程度的优惠价格。
2. 凡在本公司购买软件产品的顾客(不论邮购或直销)，均可定期收到本公司的最新产品目录。
3. 本公司实行会员优惠制度，具体办法欢迎来函查询。

邮购方法：软件每套邮费10元，3套以上总计20元，5套以上总计30元。硬件只可邮购，价格已含邮费。

地 址：北京朝阳区惠新东街3号 电话：64959795 传真：64958294

北京创智星计算机中心 联系人：关红旗

金牛座

射手座

问:"夏天什么最火? 什么最热? 什么最火热?"
答:"夏天电脑最火? 游戏最热? 电脑游戏最火热?"
游戏软件多! 多! 多!

智冠游戏光盘版 49 元

——便宜!

光谱游戏磁盘版

386 以上就可以!

大宇游戏

光盘磁盘都有!

电子艺界(海外精品)

CD 版 120 元——并不贵!

双语画册

边学边玩的乐趣!

学电脑,玩游戏,来鑫燕蕾,

加入电脑玩家一族!

地址:北京市东城区新中街 12 号　　电话: 64165864

北京市鑫燕蕾办公用品经营部　　联系人:陈先生

同志+兄弟　真诚到永远

星华游戏具门市部诚招会员!

一经加入立即充分享受:

①巨量自由共享游戏、实用工具、系统……软件无限量免费交流共享(真真正正来盘免费!购盘 5 寸、3 寸均 2 元/片。保质!)新、全、热门劲爆软件应有尽有。全面满足你任何需要!

②免费代购出厂批价(非同小可! 平到你笑!!! 数量、金额均不限!)VCD、CD-ROM、CD、CDG、电脑软件、硬件、多媒体配件……甚至家电产品。(切实让会员享受最底价优惠,本部绝不从中赚钱!)

廉! 廉! 廉!!!

③免费邮送每期(或磁盘):《星华宝典》纸上谈兵,与你同一阵线同一呼吸,探讨游戏人生!

另外还提供免费供阅:爆棚 VCD、CD-ROM、CD,电脑书籍、资料等多项服务。

星华游戏　常年招收会员。会费 50 元/年(365 天)。一律通过邮局汇到本部,就可立即享受本部各项至诚服务,款到 12 小时内快件寄发会员证、登记表、内部刊物、报价单等详尽资料。(未入会前索资料,需汇 5 元)

达成你的愿望需要"星华"的帮助! 用你无悔的行动让我们友谊永驻! 100%满意——我们为你效劳的目的!

星华游戏具门市部

●SONY 四速光驱 510 元;双速光驱 380 元;1.2+1.44M 软驱 500 元;APP3200 声霸卡(准 32 位)320 元;花王、蓝点真 16 位声霸卡 290 元;电影解压卡 680 元;CD 改 VCD 解压卡(2.0 版)850 元;4M 内存(72 线)460 元;三洋原装全新(窄行)24 针打印机 1000 元;二手 NEC.OKI 宽行 24 针打印机 1200 元起。……

联系地址:广西藤县蒙江上新街　联系人:荣海华　邮政编码:543312　会员专用热线电话:(0774)7502761

本月《大众软件》读者服务部预计上市新软件如下

电子艺界(北京)公司		智冠电子(北京)公司	
无悔的十字军战士	130 元	超级灌篮大赛	49 元
电脑魔神	130 元	魔眼封印	49 元
狂野飙车	130 元	龙腾三国	49 元
PGA 高尔夫	130 元	黎明之砧	未定价
梦幻弹子球	130 元		

天马座

《官渡》
已经上市!

零售价:88 元

公元 200 年 2 月至 10 月,中国东汉末年。河南尹中牟县境内的鸿沟水渡口官渡。一场名垂青史的大战。如果您是曹操,能否以少胜多、再现历史的辉煌?如果您是袁绍,能否以多制少、改写历史的篇章?



逼真的战争环境。如:实际拍摄的场面、主动视角的帅帐、多种比例的地图、真实时钟、人声配音,等等。



丰富的指挥手段。如:隐蔽行军、夜袭、伏击、攻城准备,既可扮演主帅又可扮演统军大将、多种任务设置,等等。



游戏者控制单挑回合,实拍镜头的单挑画面。



在战场上直接表现大部队移动、作战、列阵、撤退。

若要运行《官渡》,您需要:

使用 386 或更高微处理器的个人计算机、8 兆字节或更多的内存、
至少 20 兆字节的硬盘空间、彩色监视器及 256 色或真彩显示卡、
倍速或更快的 CD－ROM 光盘驱动器、鼠标、声卡和音箱。
Microsoft Windows 95 简体中文版操作系统。

代理商:连邦软件连锁店、赛乐氏软件连锁店、《大众软件》杂志

销售商联系电话:(010) 6404－6244　市场经理:张立波

邮购地址:北京市西城区西绦胡同 15 号前导公司　邮编:100009

天鹰座





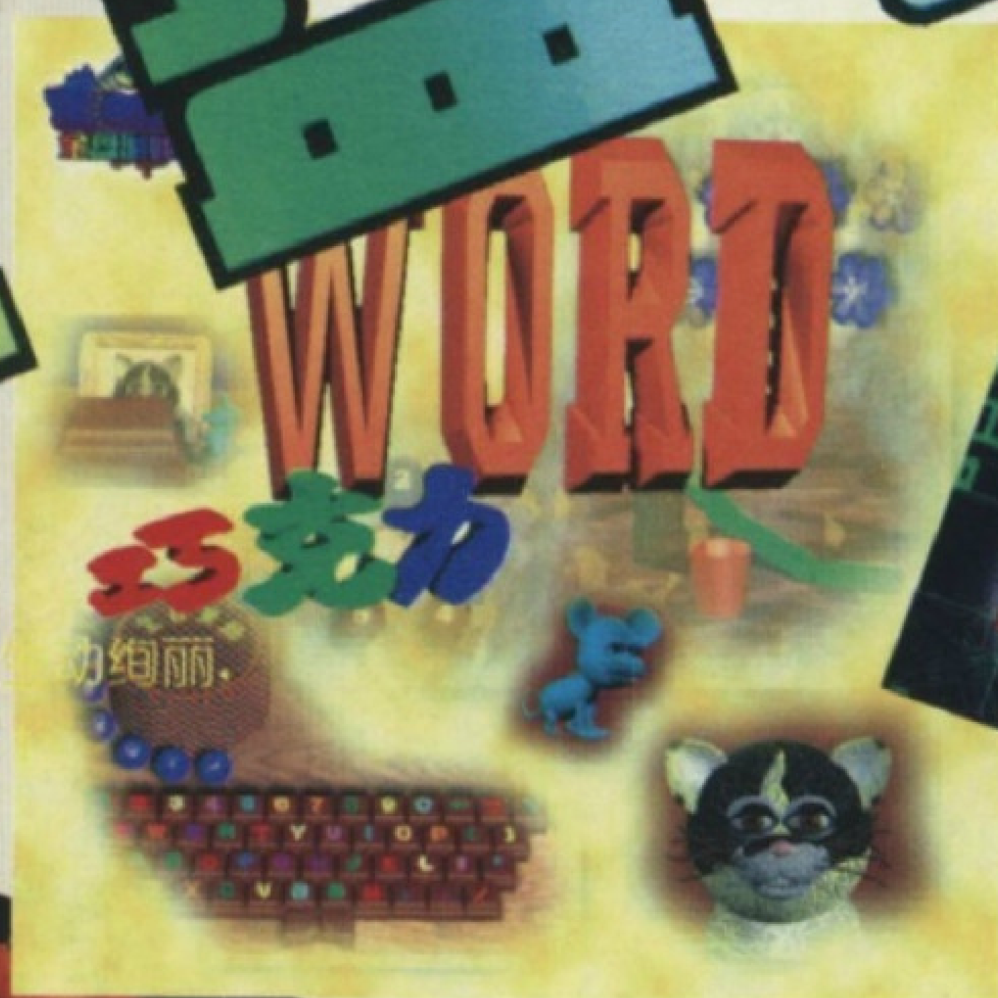
《铁骑喋血》
历史幻想策略游戏、
多线式发展剧情，更是惊心动魄。



金盘游戏

《成吉思汗》
天高地远，铁骑狂沙，
一代天骄，驰骋欧亚大陆。





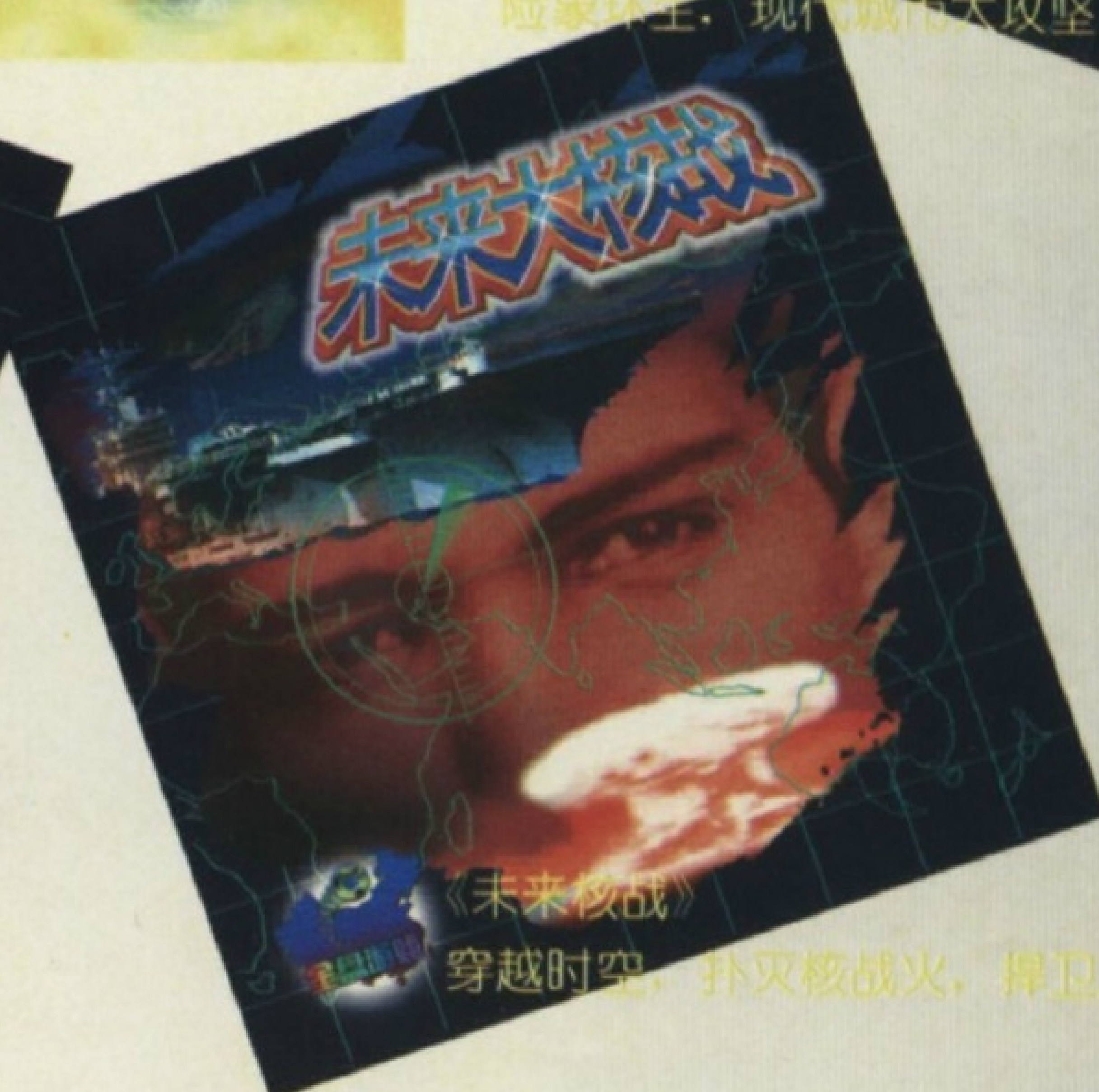
《巧克力WORD》
智能趣味打字游戏，[illegible]动绚丽，
妙趣横生，寓教于乐



《城市大攻坚》
战火纷飞，硝烟弥漫，
险象环生，现代城市大攻坚。



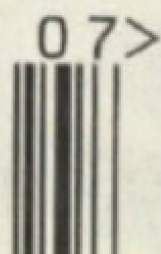
《历史大登陆》
高难度的海陆空立体作战艺术，
让你一展军事才华。



《未来核战》
穿越时空，扑灭核战火，捍卫人类和平。

清华大学国家光盘中心游戏制作部是国内最大的游戏制作商之一，凭借自身技术实力，开拓金盘游戏，现诚聘有志之士：
1、测试员 自己有计算机，能玩金盘游戏。2、企划人员 文笔较好，最好有写剧本经历。3、程序员 有一年以上C++编程经验。
联系人：杨南征 电话：(010) 62782767





刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：82-726　　定价：6.00元